1# NUMERO

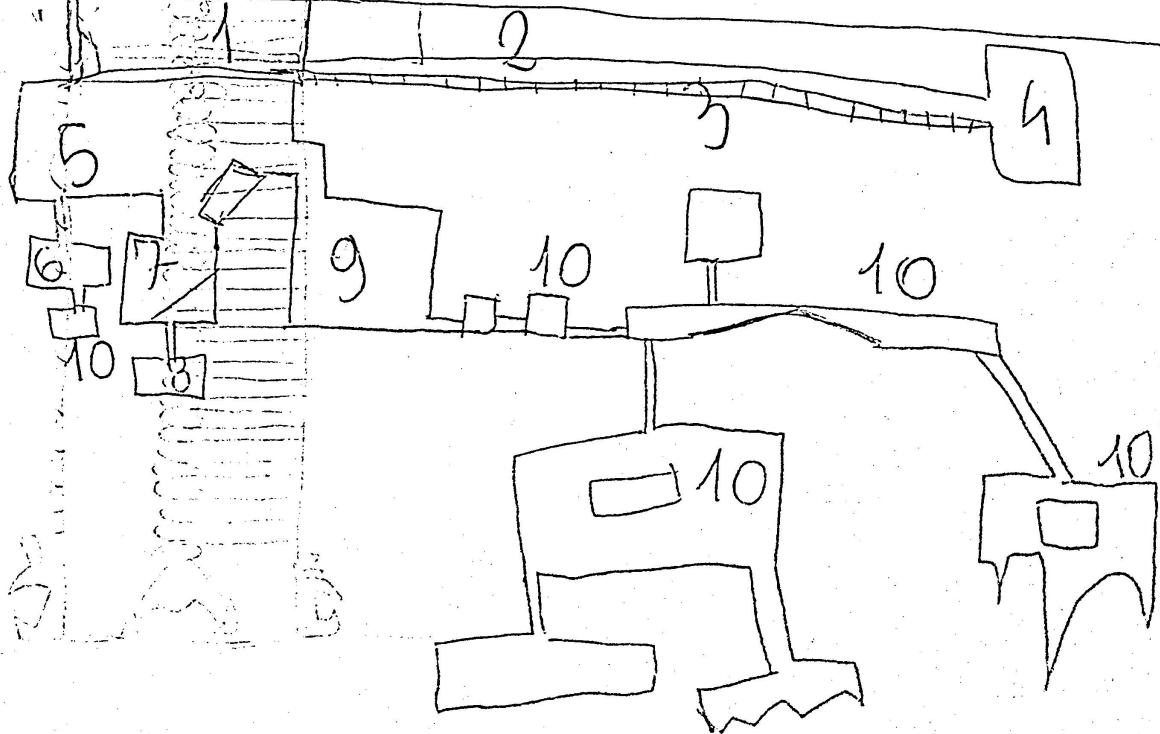
I SEGRETI DELLÁ DUCKLAIR TOWER

e co.

RELOCATED RELOCATED

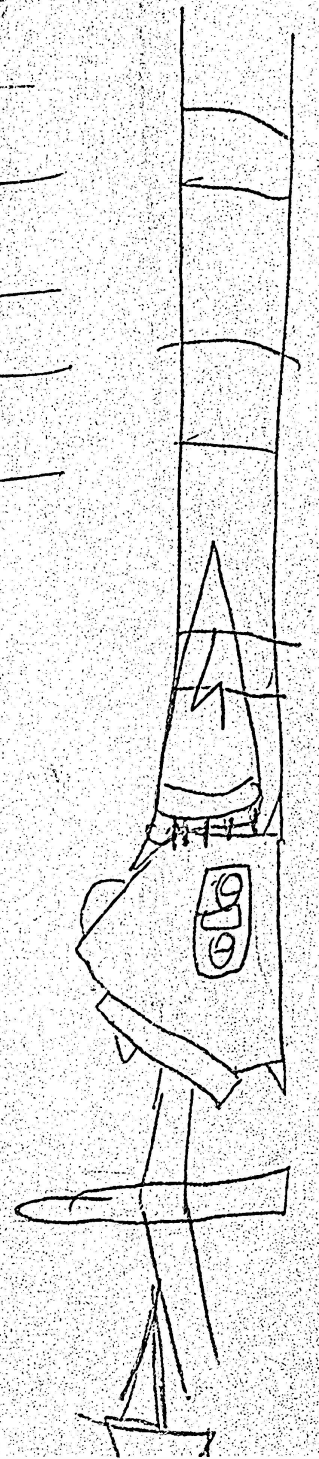
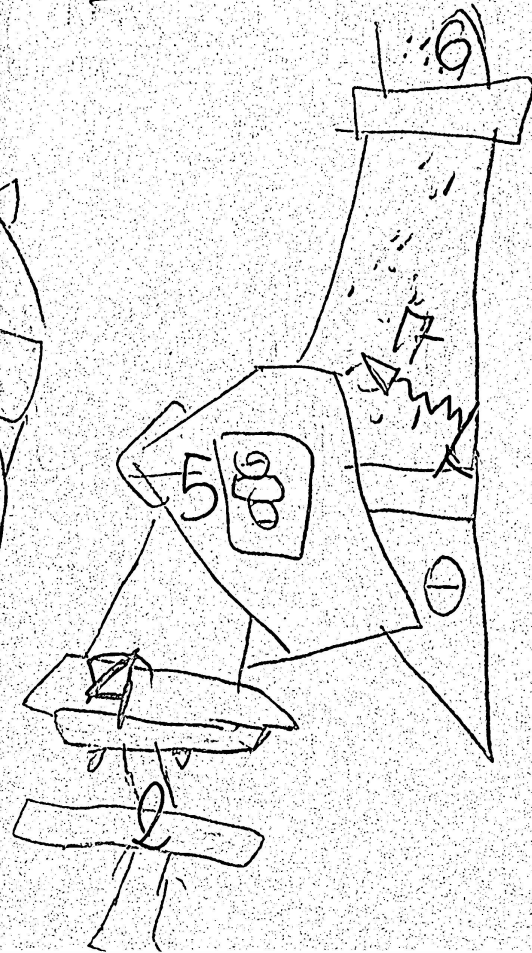
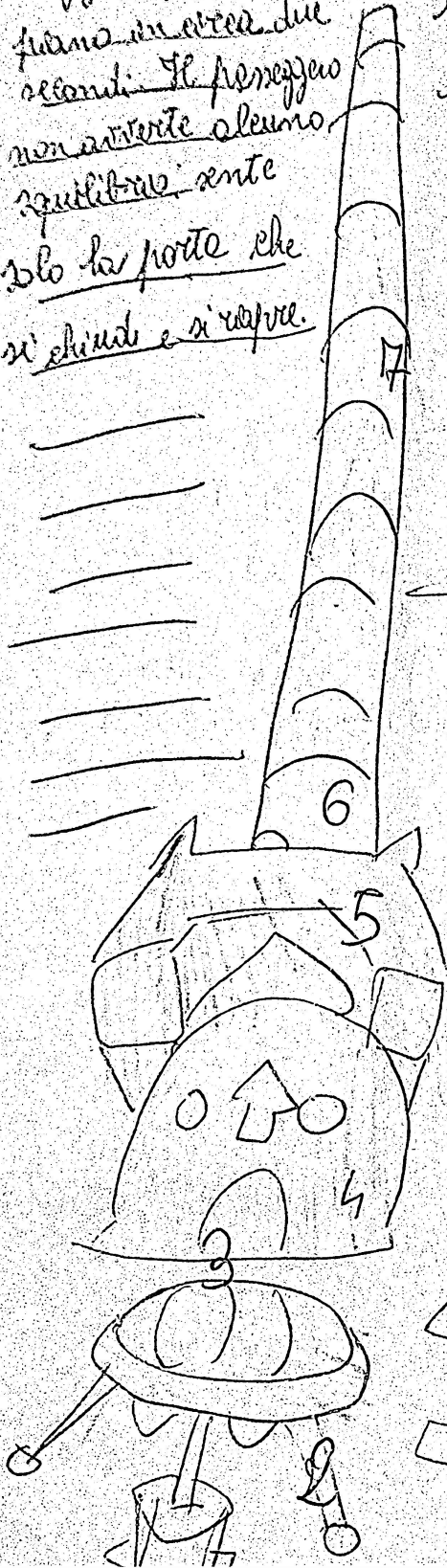
DK

Indice

DUCKLAIR TOWER
UNO
RAZZIATORE
XADHOM
OMEGA
LYLA
EVERETT
1 GARAGE
10 BLINDATI SEGRETI
2 CONDOTTO DI USCITA PRINCIPALE
3 USCITE
4 OFFICINA MECCANCA
5 ACCESSO AI PIANI INFERIORI
6 LABORATORIO CHIMICO/TECNICO
7 FONDERIA
8 CAMERA STAGNA PER LA FUSIONE FREDDA
9 DEPOSITO MATERIALE DI RECUPERO

ASCENSORE

Sono solo tre gli ascensori a propulsione ibrida. Dal garage si raggiunge l'ultimo piano in circa due secondi. Il passeggero non avverte alcuno squilibrio, sente solo la porta che si chiude e si riapre.

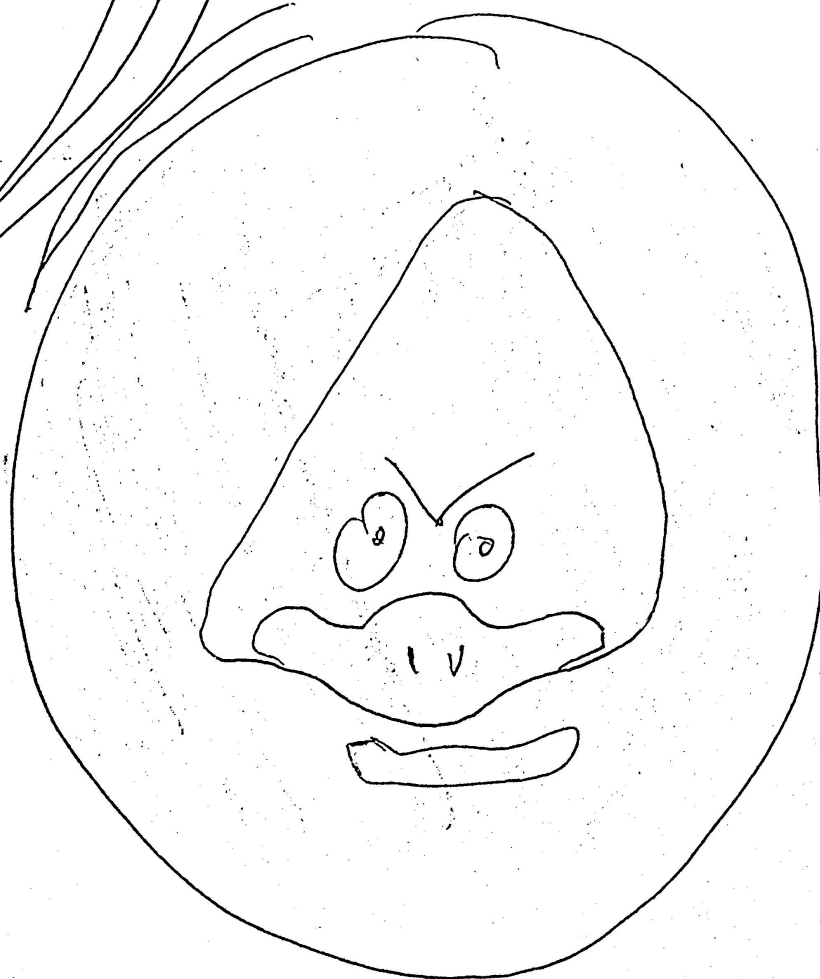
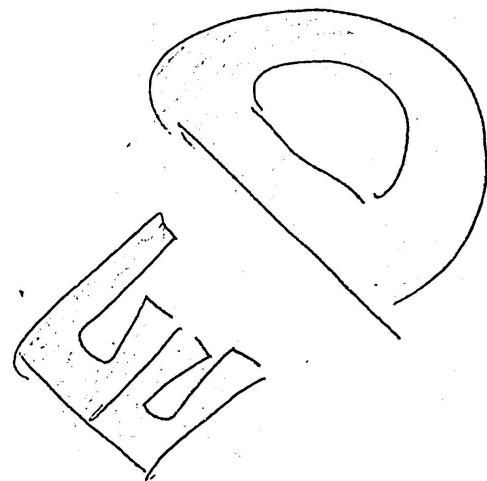
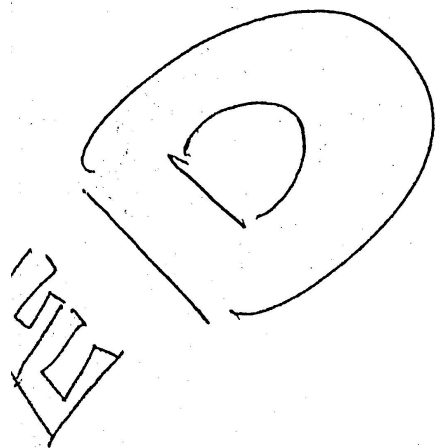
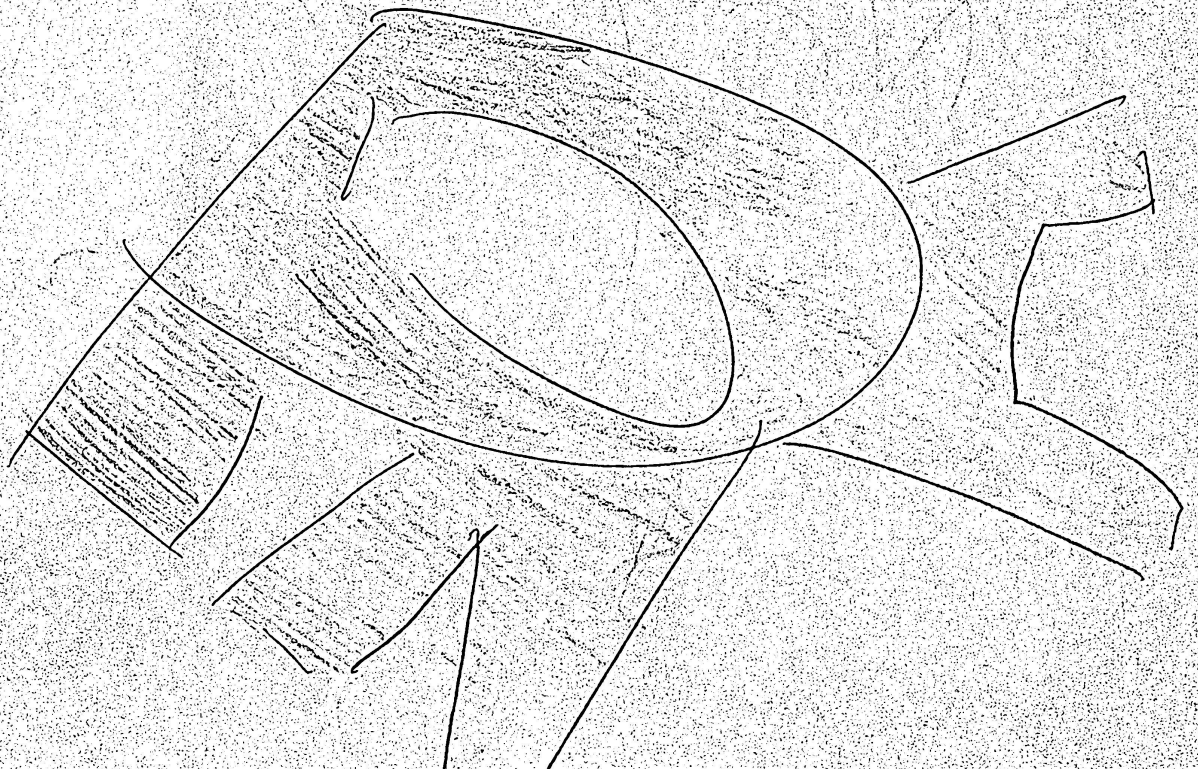
Sotto il pistone(2) introduce le campane(4) nel serbatoio a entrate differenziate(5). Il ribollire del liquido a espansione(7) indica che gli ioni si stanno liberando e la campana può essere sparata attraverso il canale di corsa!

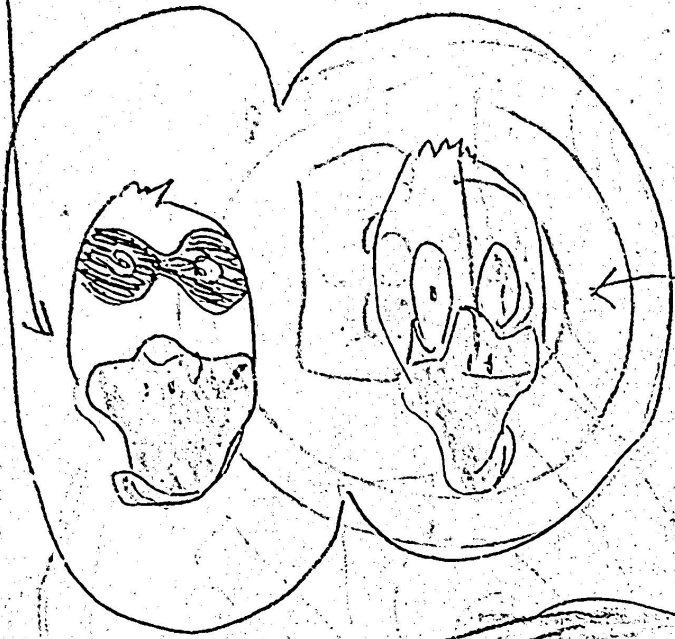
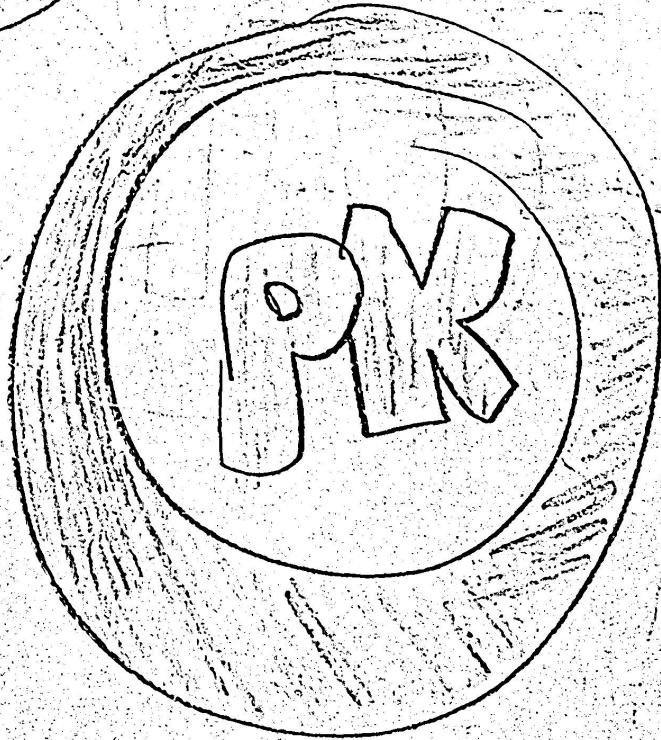
Nell'oliv...
sottostante...
pistone i...
corsa e l...
totalmente...
ricato nel ca...
di corsa pr...
liquido sott...
e in fase d...
(4)-

LE MENTI ARTIFICIALI

ED

UNO

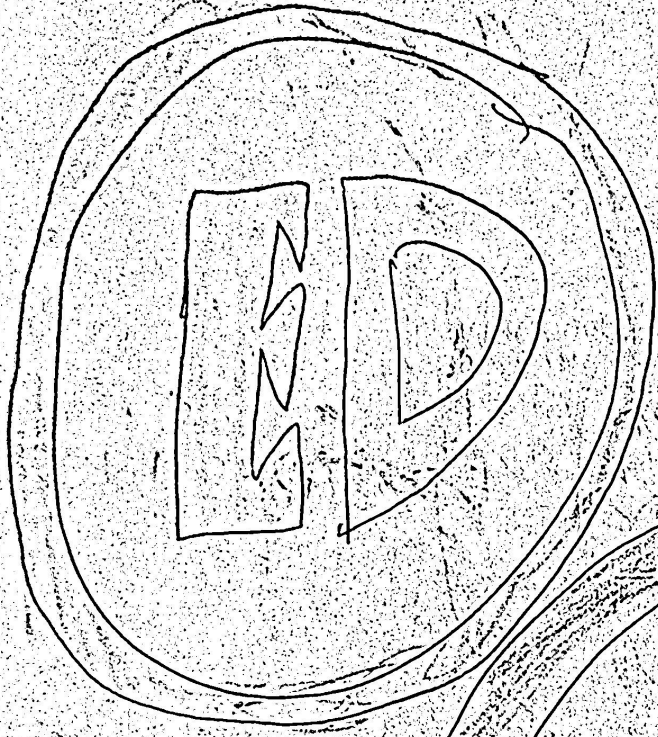
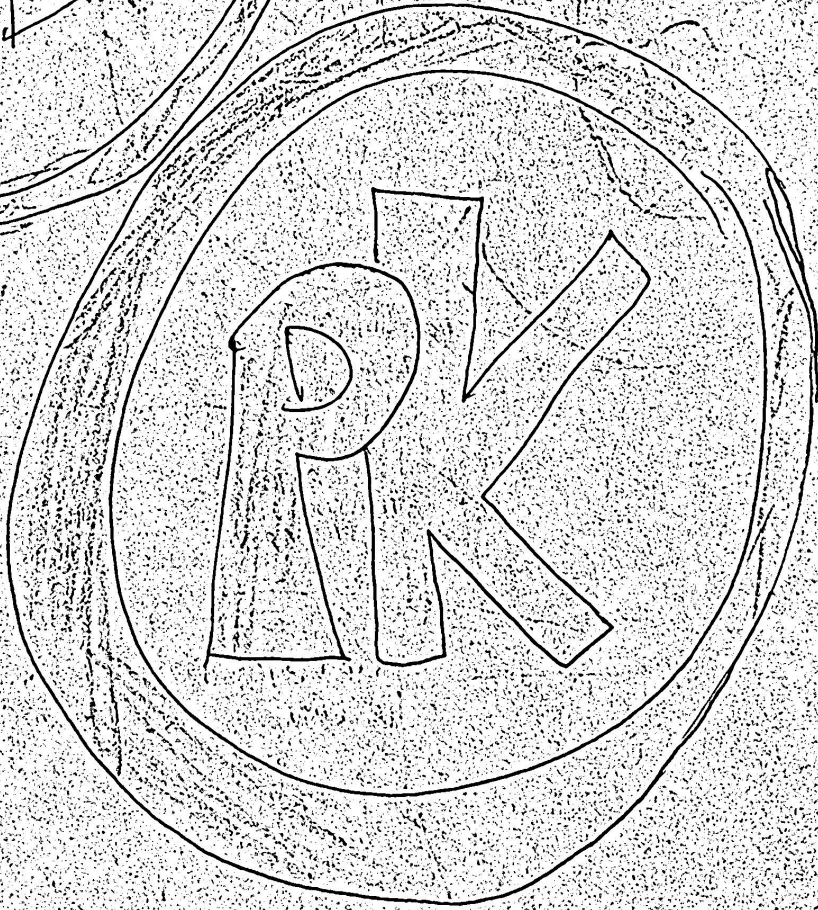
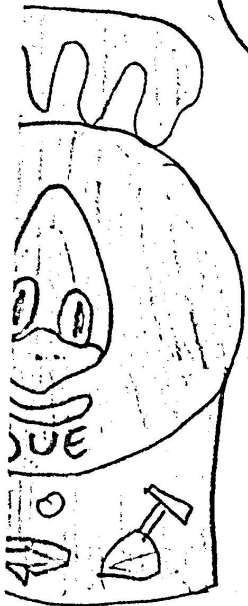
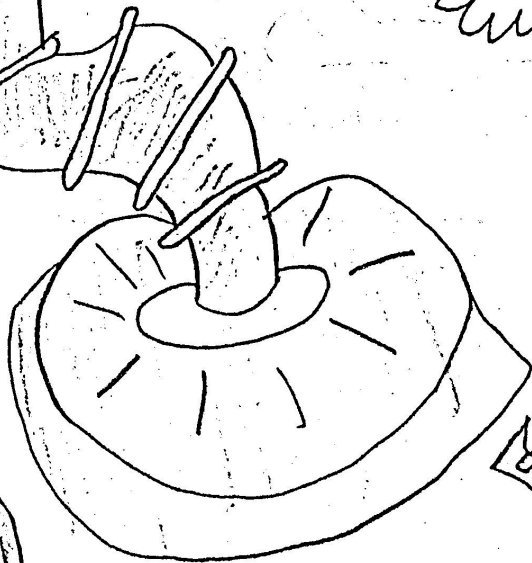
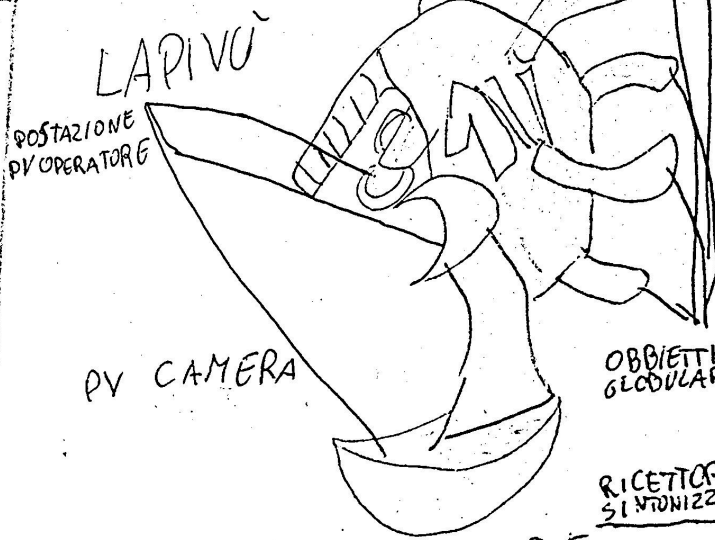
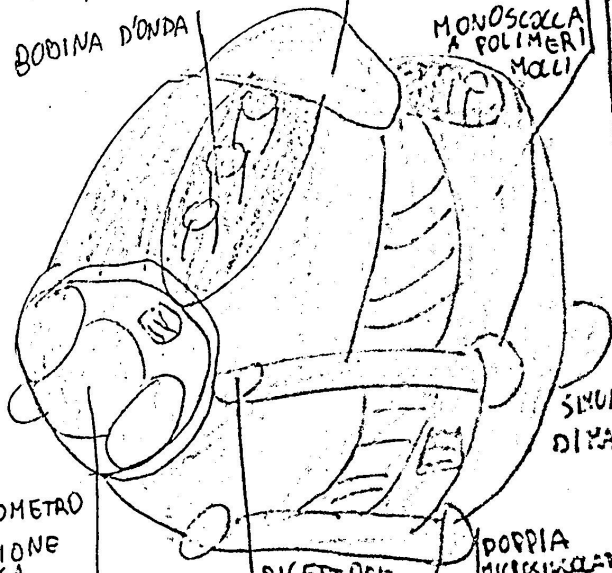
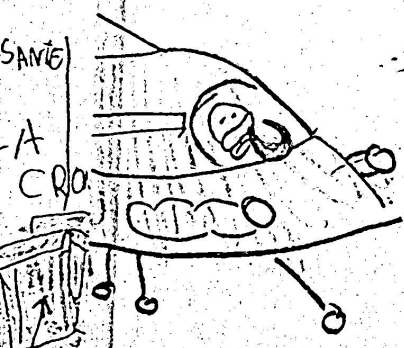
ED

DUE

SCUDO
EX TRANSFORM
PARALIZZATORE BRADIONICO
RAGGIO COMMUTATORE GRAVITAZIONALE
REATTORE AD
CRASHER
SWITCH DI RICHIAMO
COMANDO DENSOFORMICO
PSICOCAPTATORE OLOGRAFICO

PKKAR
ABITACOLO
AUTO ADATTANTE
POTENZA MASSIMA
L'EQUIVALENTE DI 903 CV
VELOCITÀ MASSIMA
421 KM/H
ACCELLERAZIONE
1 KM DA FERMO IN
17,5 SECONDI
VELOCITÀ DI
USCITA
314 KM/H
RIPRESO
DA 0 A 100 KM/H
IN 4,3 SECONDI
FARI AD
ASSETTO
VARIABILE
FRENATA
A 200 KM/H
1,2 M
LUNGHEZZA
4,245 M
LARGHEZZA
1,750 M
ALTEZZA 1,654 M
RUOTE
MOTRICI A
SISTEMA
FRENANTE
PAR BREZZA
FOTOCROMATICO
BOOSTER
CLOCHE
PROPULSORI A
SPINTA LIQUIDA
INDOTTA
FUSOLIERA
TURBINE
PK
CHINO DIVER
SCOMPARTI
ANTROLATERALI
FANALI
IDROATTIVI
CARENATURA A
MAX COEFFICIENTE DI
PENETRAZIONE
PK-JET
5
ABITACOLO

CATASTO
n. 8211-T1
n. 4292-B1
n. 3392-
PIKA
n. 7321-Y2
n. 3821-T2
n. 8311T2
SOTTERRANEI
11
12
13
12
13
15
15
11 TETTO
12 ILLUMINAZIONE
13 CONDOTTI DI AREAZIONE
14 SCALE
15 SCORIE ACCATASTATE IN ATTESA DI UN IMPROBABILE RIUTILIZZO
8

PIKAPPA

PAPERINO

PK

ED
PK
10
PRIMA
UNITÀ

PK
PK
PAPERINIK
UNO
DUE
EVERET
DUCKLAIR
ODIN
EIDOLON
DUOGENO
11

DUE → DUOGENO
UNO → ODIN EIDOLON
SE CI FOSSERO
TRE
EMETRIO
RAHDOOM
CRONOCOMANDANTE
VICE CRONOCOMANDANTE
TOMPOLIZIA
EVERETT DUKLAIR
PIKAPPA
13

PALAZZI DEL FUTURO TRATTI DA
"RITRATTO DELL'EROE QUAND'ERA GIOVANE" = I.S.E.

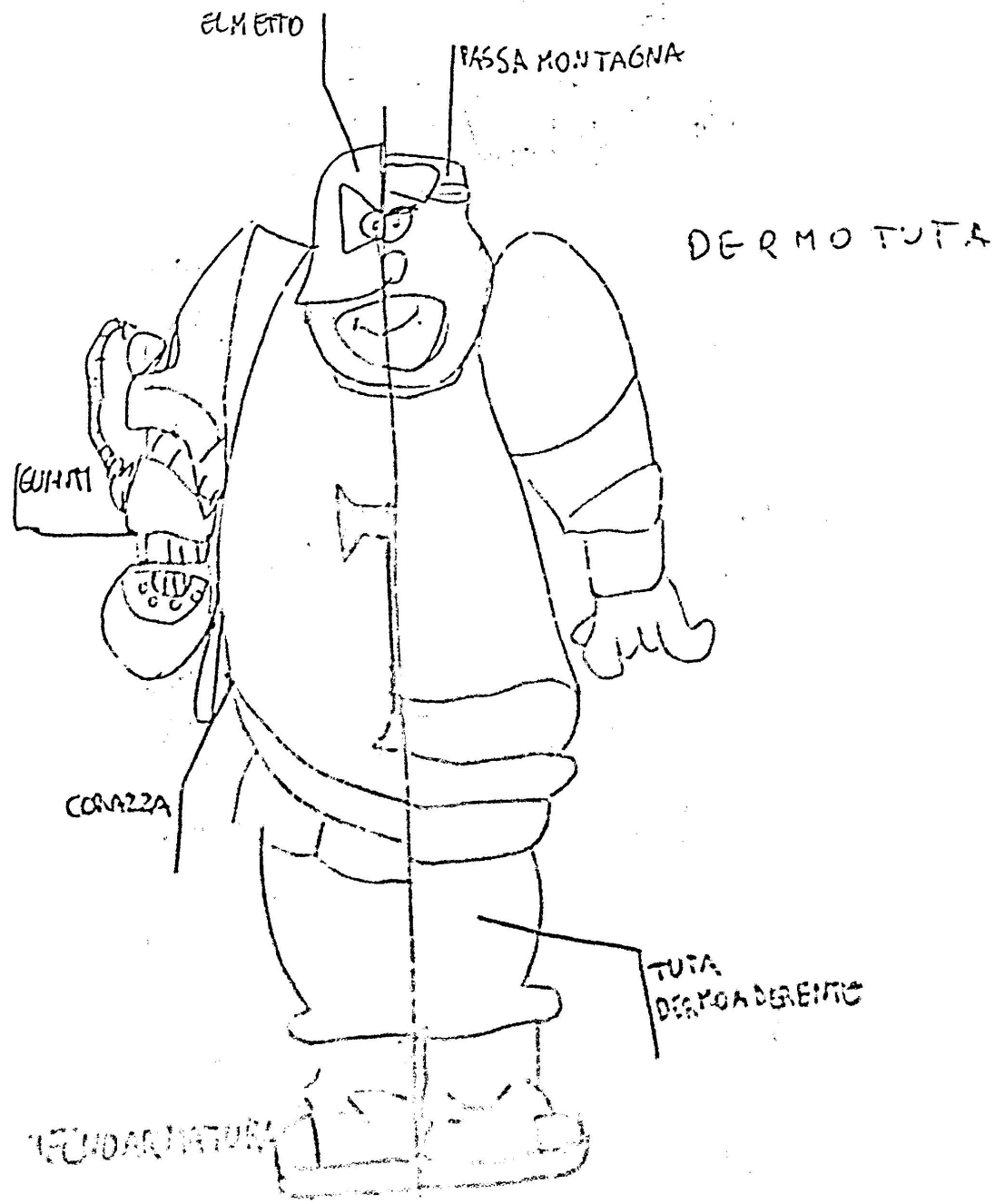
L'A

TEM

GUANTI

CORAZZ

VISE'

L'ARMATURA DELLA TEMPOLIZIA

IL RAZZIATORE

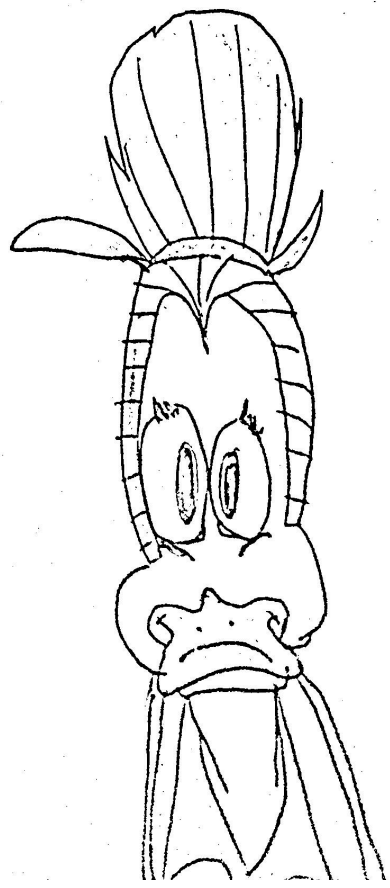
SOGGETTO: Razziatore
CLASSIFICAZIONE: cronoauta fuorilegge
PROVENIENZA: 23° secolo
CORPORATURA: molto massiccia
ALTEZZA: 2,10 m - PESO: 180 kg
STRUTTURA INTERNA: 30% cyborg / 60% tessuti animali / 10% non identificabile
ASPETTO: sorta di rapace / evidente sovrappeso / sembianze piratesche
ABITUDINI ALIMENTARI: carnivoro
APPARATO VISIVO: occhio dx bionico con deviazioni spazio-temporali / zona frontale: puntatore per orientarsi nei flussi temporali
TIMBRO VOCALE: metallico / arrugginito
IMPRONTA CARATTERIALE: spietato / astuto / bestiale
FACOLTA' INTELLETTIVE: SCARSE
LIVELLO CULTURALE: stato brado
ATTIVITA': scorazza illegalmente nel passato per predare tesori
INCARICO ATTUALE: naviga attraverso i secoli per deviare il corso degli eventi secondo i propri interessi
MANDANTI: cartello intergalattico dei criminali del 23° secolo
PUNTO DEBOLE: scarsa capacità strategica
FEDINA PENALE: lurida
ATTREZZATURA: il mantello è una cronavela-base
FRASE CHIAVE: "non ho tempo da perdere ...!"
RESIDENZA ATTUALE: non ha fissa dimora: è solito parcheggiare nelle pieghe spaziotemporali;

SCHEDA PERSONALE:
n. JXZ - 654165 ABU

SOGGETTO: LYLA
CLASSIFICAZIONE: androide di classe 5Y
PROVENIENZA: 23° secolo
CORPORATURA: ESILE/SCATTANTE
ALTEZZA: 1,70 m - PESO: 53 Kg
STRUTTURA INTERNA: a gnudi? / totalmente schermata a ogni tipo di raggi, risonanza magnetica
ASPETTO: molto carina
ABITUDINI ALIMENTARI: non necessita di cibo per la sopravvivenza / si adegua alle abitudini alimentari dell'epoca in cui si trova
APPARATO VISIVO: a incremento della risoluzione di immagine con derivazioni temporale e modulazione di crominanza
TIMBRO VOCALE: sintetico con risonanze virtuali.
IMPRONTA CARATTERIALE: a plasmabilità habitat-dipendente
FACOLTÀ INTELLETTIVE: come da software di sistema in uso
ATTIVITÀ: agente della tempolizia, ente sovraplanetario anti-cronopirateria che dissemina tempoliziotti nelle varie epoche per battere i crononauti illegali; costante collegamento telepatico-trans-temporale con il comando-base
INCARICO ATTUALE: giornalista televisiva, specializzata in cronaca, del network ... di Paperopoli
PUNTO DEBOLE: sfera decisionale virtualmente limitata dal software

SCHEDA PERSONALE:
n. KKZ-032188 BEN

OME DI BATT
LASSIFICAZION
TIVO DELLA
ateria curat
ROVENIENZA
ORPORATURA A
LTEZZA: 1,78 m
TRUTTURA I
lassificabil d
ASPETTO: inqui
MPRONTA CAR
IVELLO CULT
Non si registra
ISSIONE: la
TTIVITÀ: senza
missione
UNTO DEBOLE:
ramuterebbe

SCED
n. JJD

NOME DI BATTAGLIA: XADHOOM (in xerbiano, significa "il creditore")
CLASSIFICAZIONE: MUTANTE
MOTIVO DELLA MUTAZIONE: risultato incompleto della ricerca sulla mutabilità della materia curata dal suo gruppo di studio

XAD HOOM

PROVENIENZA: pianeta Xerba
CORPORATURA ATTUALE: filtrosa e plastica
ALTEZZA: 1,78 m PESO: Variabile
STRUTTURA INTERNA: sconosciuta sintesi tra la materia solida e l'energia pura. Non classificabil dalla scienza ~~TERRESTRE~~
ASPETTO: inquietante
IMPRONTA CARATTERIALE: irascibile e spietatamente determinata
LIVELLO CULTURALE: prima della mutazione era la migliore scienziata del suo pianeta. Non si registrano alterazione nelle sue facoltà intellettive
MISSIONE: la distruzione totale e incondizionata del popolo di Evron
ATTIVITÀ: senza distinzione, tutte quelle che possono aiutarla a portare a termine la sua missione
PUNTO DEBOLE: rischia di non controllare la sua carica distruttiva. In tal caso, si trasmuterebbe in una nova capace di risucchiare l'intera galassia

SCEDA PERSONALE:
n. JJD-099153 DAX

ANGUS FANGUS
SOGGETTO: ANGUS FANGUS
ATTIVITA': giornalista televisivo
PAESE D'ORIGINE: Nuova Zelanda
ASPETTO: trasandato
CORPORATURA: irrimediabilmente flacciola
ABITUDINI ALIMENTARI: mangia qualunque cosa gli capiti a tiro, purchè sia
essere consumata subito
PIATTO PREFERITO: pizza sparsa (mozzarella, gorgonzola, banane, carciofini,
nutella, mostarda e poco olio perchè fa ingrassare
RESIDENZA ATTUALE: praticamente vive a OO channel
IMPRONTA CARATTERIALE: ostinato, irascibile e terribilmente vendicativo.
lo trova irresistibile
PROFESSIONALITA': nessuna etica, ma notevole competenza tecnica
ASPIRAZIONE: vincere il premio Pulitzer, per aver smascherato Pikappa in diretta
LIVELLO CULTURALE: buono, anche se s'affida molto più all'istinto
FRASE CHIAVE: "IGH! IGH!"
PUNTI DEBOLI: sono così tanti, che elencarli sarebbe troppo lungo
SCHEDA PERSONALE:
n.WDC-120121 WBI
20

chissà prov

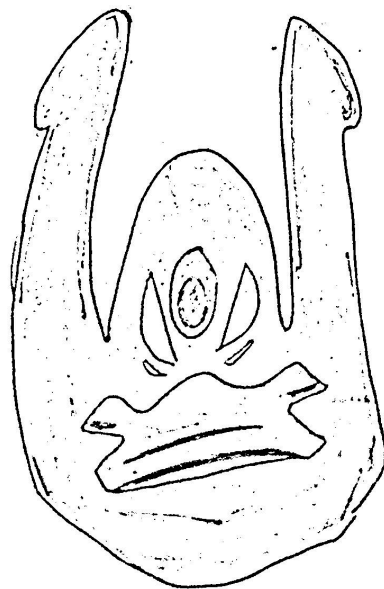
sfini, funghi

ativo. Ma

ion diretta

ZONDAG

SOGGETTO: Zondag
): generale
AZIONE: astroincrociatore-madre "King Y", di stanza nel quadrante di Venere
ENZA ORIGINARIA: pianeta EVRON
ATURA: atletica e massiccia
O: terrorizzante
VOCALE: gelido e profondo
A' INTELLETTIVE: subordina le sue capacità decisionali alle direttive ricevute
consiglio imperiale
TA CARATTERIALE: spietato
ITA': vulcanico, riesce comunque a controllarsi e a mantenere la lucidità
ia per far fronte a qualsiasi emergenza. Si esalta davanti a difficoltà e
oni pericolose.
: nere e inquietante
ZATURA: apparentemente nessuna. Agisce contando unicamente sul suo
: è venerato e temuto dagli inferiori.
IZIONE: prosciugatore le energie emotive del pianeta Terra
CHIAVE: "Spazzali via"
DEBOLE: chiedetelo a Xadhoom

chede personale:
SS-110465 SIM

SOGGETTO: Zoster
GRADO: capo branca scientifica
DISLOCAZIONE: astroincrociatore-madre "Kug Y", distaccato nel quadrante di
PROVENIENZA ORIGINARIA: pianeta ethon
CORPORATURA: compatta e nervosa
ASPETTO: ieratico
TIMBRO VOCALE: pacato, che non ammette repliche
FACOLTA' INTELLETTIVE: elevatissime, sono esclusivamente dedite agli esperimenti scientifici. Risponde direttamente al consiglio
IMPRONTA CARATTERIALE: determinato/mellifluo/finitamente
EMOTIVITA': gelido, controlla freddamente anche le situazioni
DIVISA: elusiva e inquietante.
ATTREZZATURA: ha a sua disposizione l'avanzatissima tecnologia ethoniana, che lui stesso contribuisce a far evolvere
ASPIRAZIONE: trovare il metodo per sfruttare le energie negative
FRASI CHIAVE: "Il pianeta Terra abbonda di pessimi elementi"
PUNTO DEBOLE: Xadhoom conosce anche il suo

Schede personale:
n. KAT-071164 DAV

ZOSTE

SOGGETTO
CLASSIFICAZ
LOCALIZZAZION
ARCHITETTURA
OGETTISTA
TIMBRO VOCALE
ASPETTO:
RICERCHE:
FACOLTA' INTEL
CARATTERE:
PASSWORD:
PUNTO DEBO
UNO

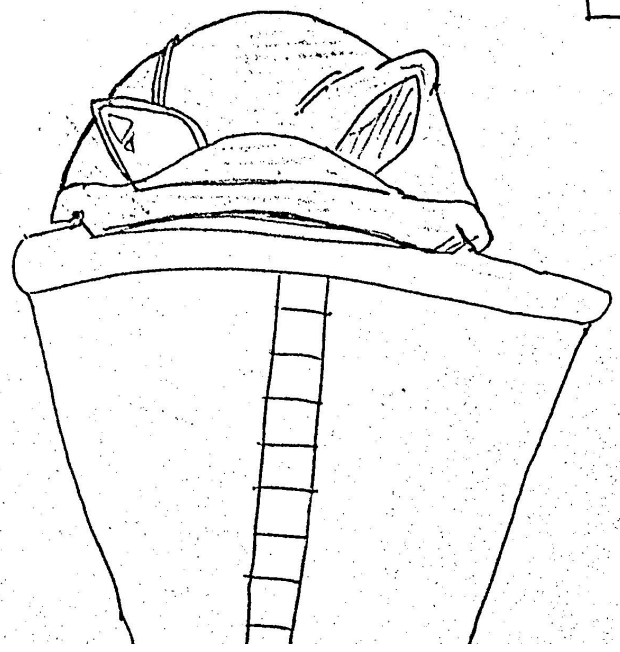
Schede
n. VAL-

te di Venere

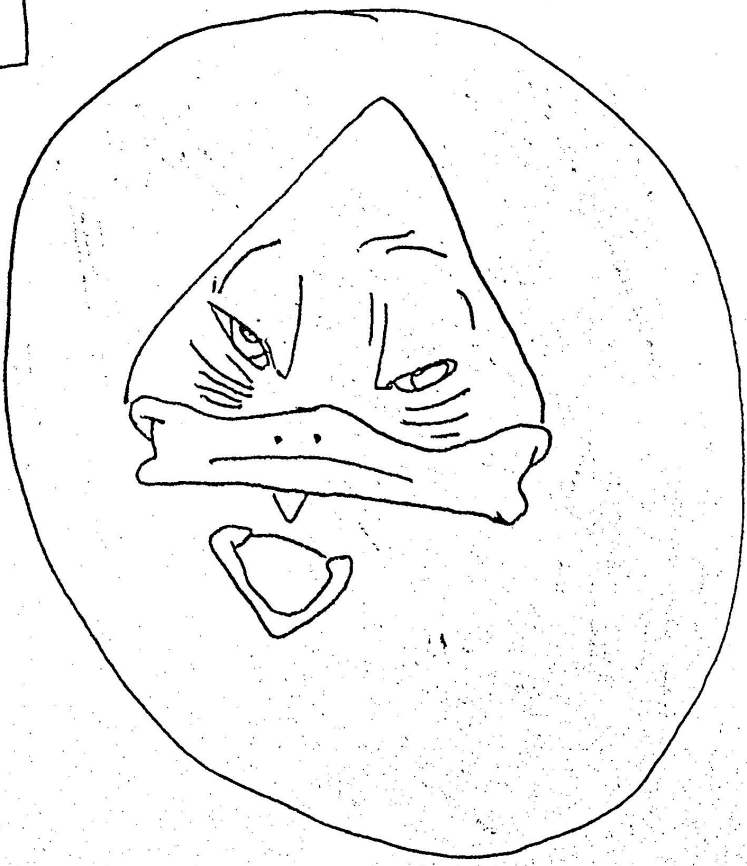
edicate
elio dife
nte ecco
si ani fi

tecnologi
costante
ie emoti

uenti com

STER

SOOGGETTO: UNO
CLASSIFICAZIONE: intelligenza artificiale mod. ED, mark 001. Elaboratore iperanalogico con funzioni esperte iper-cognitive
LOCALIZZAZIONE: Ducklair Tower
ARCHITETTURA E CONFIGURAZIONE: memoria base da N-terabytes con espansione ciclica iterativa e strutturazione reticolare
PROGETTISTA E PROGRAMMATORE: Everett Ducklair
TIMBRO VOCALE: sintetico
ASPETTO: elaborabile con programmi di morphing superiore. Il più usato: ai parametri morfo-fisionomici di Everett. Icona facciale: verde
PERIFERICHE: di ogni genere (dice lui)
FACOLTA' INTELLETTIVE: artificiali e sconfinate (ridice lui)
CARATTERE: presuntuoso e dotato di un senso dell'umorismo da... riprogrammare (e questo lo dice PK)
PASSWORD: "Intelligenze biologiche! Tsk"
PUNTO DEBOLE:... Due

UNO

Scheda personale:
n. VAL-020968 DEP

MO SOGGETTO: Everett Ducklair
...IVITA' PRINCIPALE: genio
...TIVITA' OPZIONALE: ex-imprenditore
...SE D'ORIGINE: Paperopoli
...UALE RESIDENZA: monastero di Dhasam-Bul, Asia centro-settentrionale
...PETTO: molto curato, quasi dandy. Anche in saio fa la sua bella figura....
...NI PARTICOLARI: macrocefalo
...IBRO VOCALE: pacato, ben impostato
...RONTA CARATTERIALE: imprevedibili fluttuazioni dell'autodominio
...OTIVITA': repressa
...FESSIONALITÀ: straordinaria, ma ingovernabile
...ZIENTE INTELLETTIVO: fuori scala rispetto a qualsiasi parametro
...ELLO CULTURALE: pan-laurea honoris causa in tutte le discipline scientifiche
...ASE-CHIAVE: "Aaargh! L'ho fatto di nuovo!"
...ITO DEBOLE: non sa limitare la propria creatività
...IRAZIONE: esaltare la parte migliore di sé e apprendere la Sublime Padronanza
...entando un iniziato del Primo Anello.

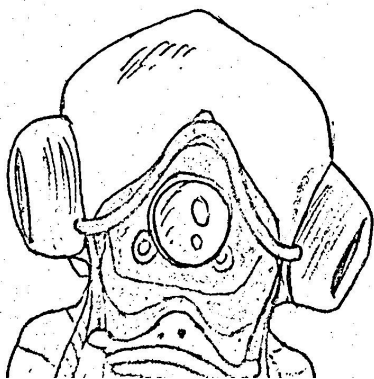
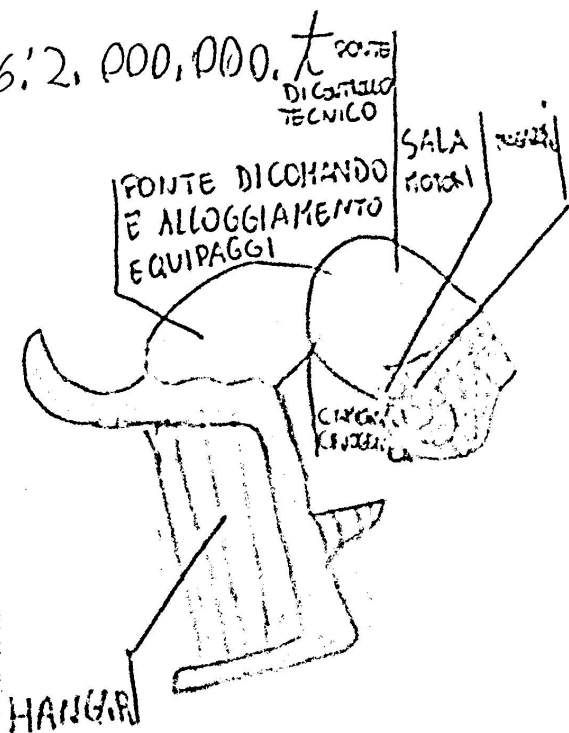
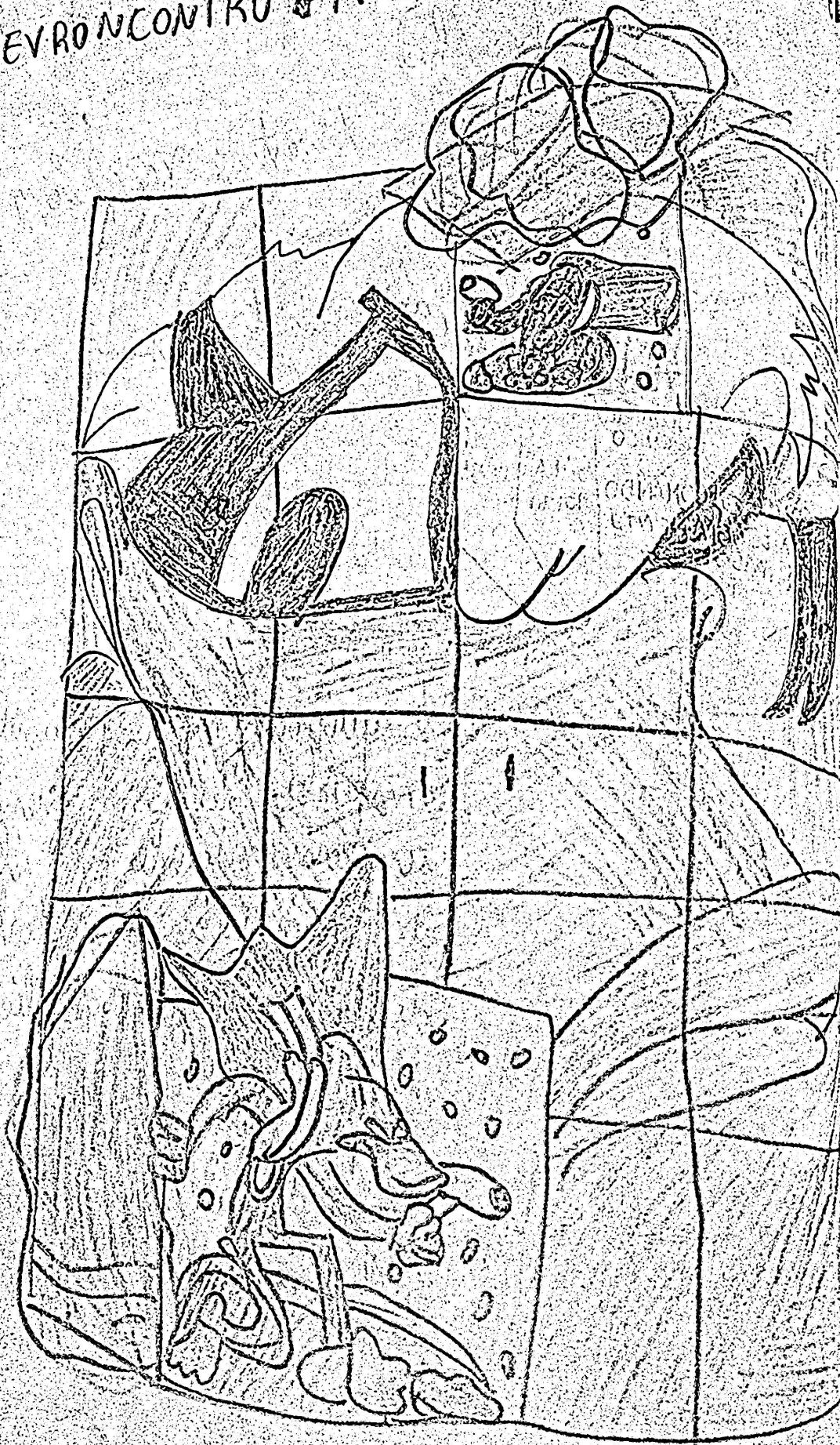
Scheda personale:
m. XXX - 251269 DKL

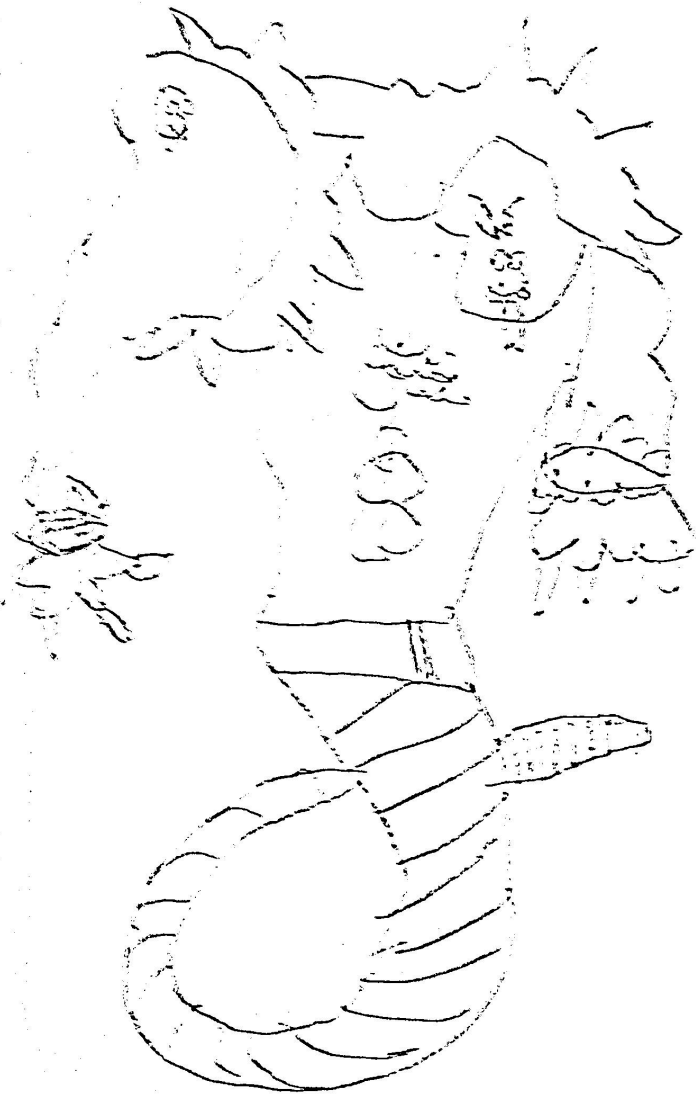
...EVERETT DUCKLAIR

scheda personale:
m. LUA - 180471 BAL

SOGGETTO: Stephan Vladuck
NOME IN CODICE: Camera #9
ATTIVITA': teleoperatore di OO channel
PAESE D'ORIGINE: Bulgaria

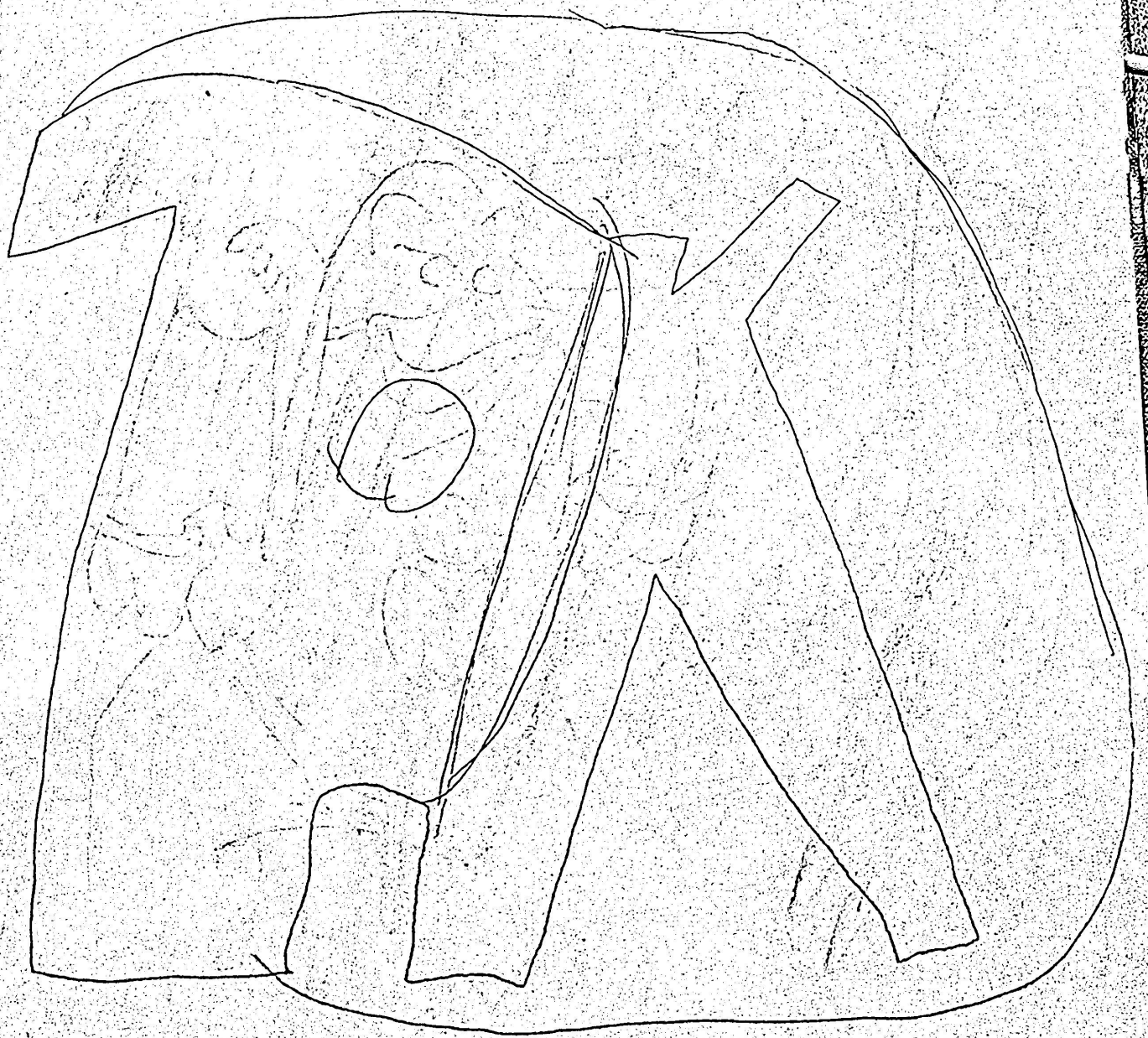
ATTUALE RESIDENZA: camera di motel alla periferia di Paperopoli
ASPETTO: zombiesco. Viso e busto perennemente nascosti sotto il [illegible] e le tele-imbragature. Nessuno ha ancora avuto il piacere di vederlo senza coglierlo...
PRECEDENTI ATTIVITA': fotoreporter d'assalto
SEGNI PARTICOLARI: passione smodata per la musica popolare bulgara e di Pippero, famoso ballo del suo paese.
IMPRONTA CARATTERIALE: flemmatico, riflessivo, timido, esasperatamente...
EMOTIVITA': ossessionato dai ricordi di alcuni drammatici momenti del passato.
LIVELLO CULTURALE: parla correttamente sette lingue.
FRASE CHIAVE: "Una volta ero curioso..."
PUNTO DEBOLE: non ha più fiducia in se stesso.
ASPIRAZIONI: sconosciute. Per il momento gli basterebbe sapere dove lavorare con Angus.

CAMERA 9

EVRONCONTRO PK! COSA NE PENSATE
STRADA PER AR
Il estr
EVEREIT

STRADA PER ARRIVARE AL GRATTACIELO
DECKLAIR TOWER
Il costruttore della DECKLAIR TOWER è
EVEREIT DECKLAIR.
29

NEMICI

DESCRIZIONE

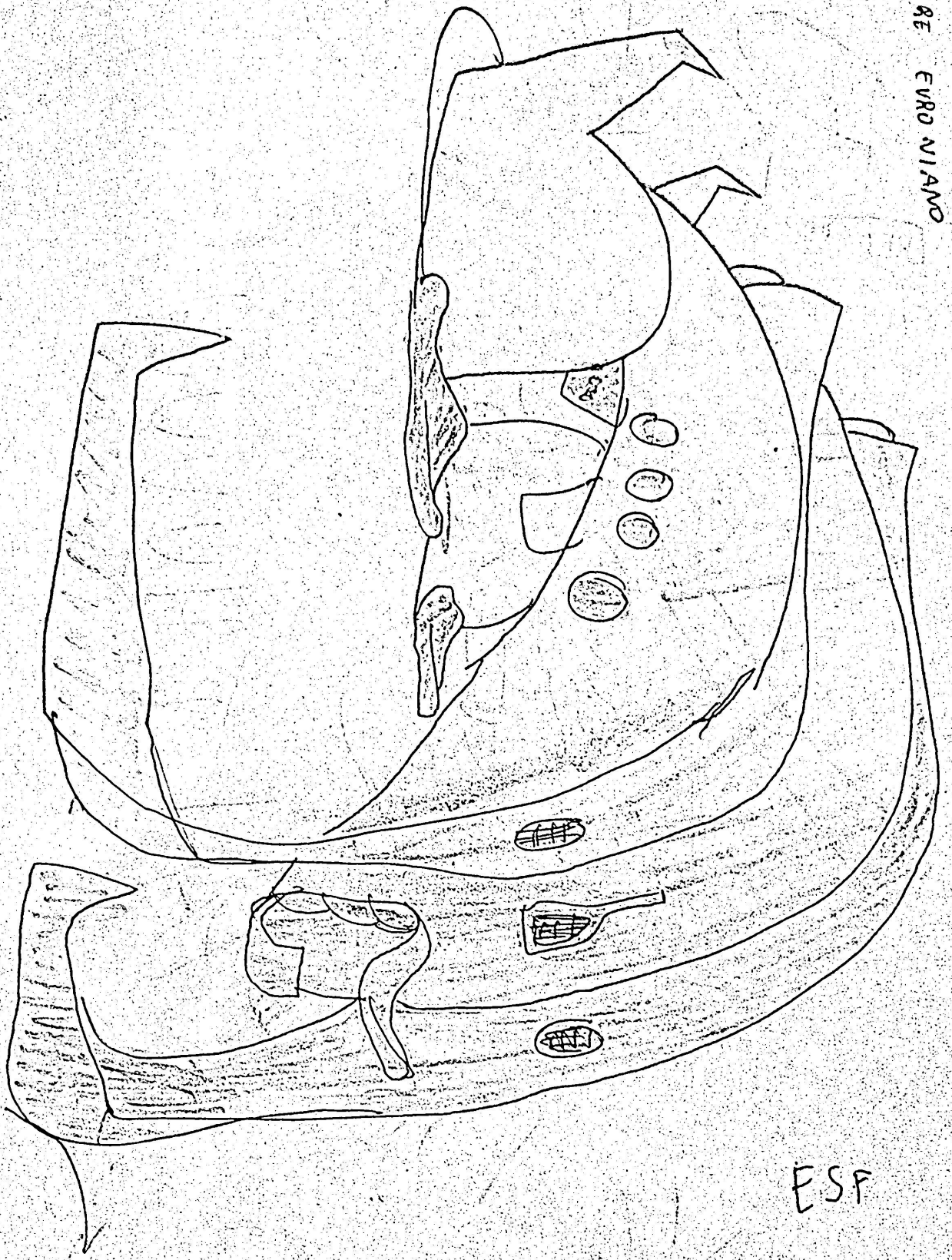
È cattivo, è anche un mutante e assomiglia ad un serpente, ha gli artigli. È muscoloso, ha la testa a forma di teschio e ha uno tatuato sulla spalla. Ha anche delle [illegible]

AMICI

DESCRIZI...
È coraggioso,
intelliggente, ...
agile. È ...
alto.

INFORMAZIONI

AVVISO

Gli EVRONIANI sono vampiri spaziali molto potenti e state attenti. La loro arma è l'evrongun.

Gli Evroniani sono una avanzata razza aliena, in origine creata dal potentissimo alieno immortale Evron, che scorrazza per tutto l'universo depredando un pianeta dopo l'altro per la propria sopravvivenza.

ti e
um,

VOLARE EURONIANO

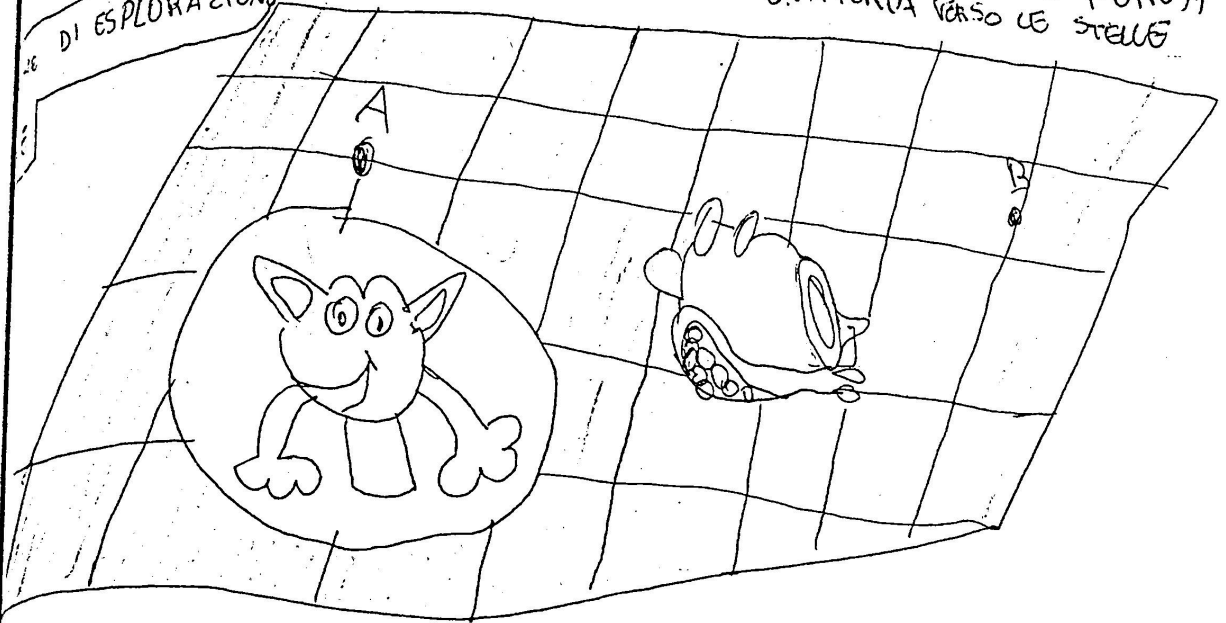
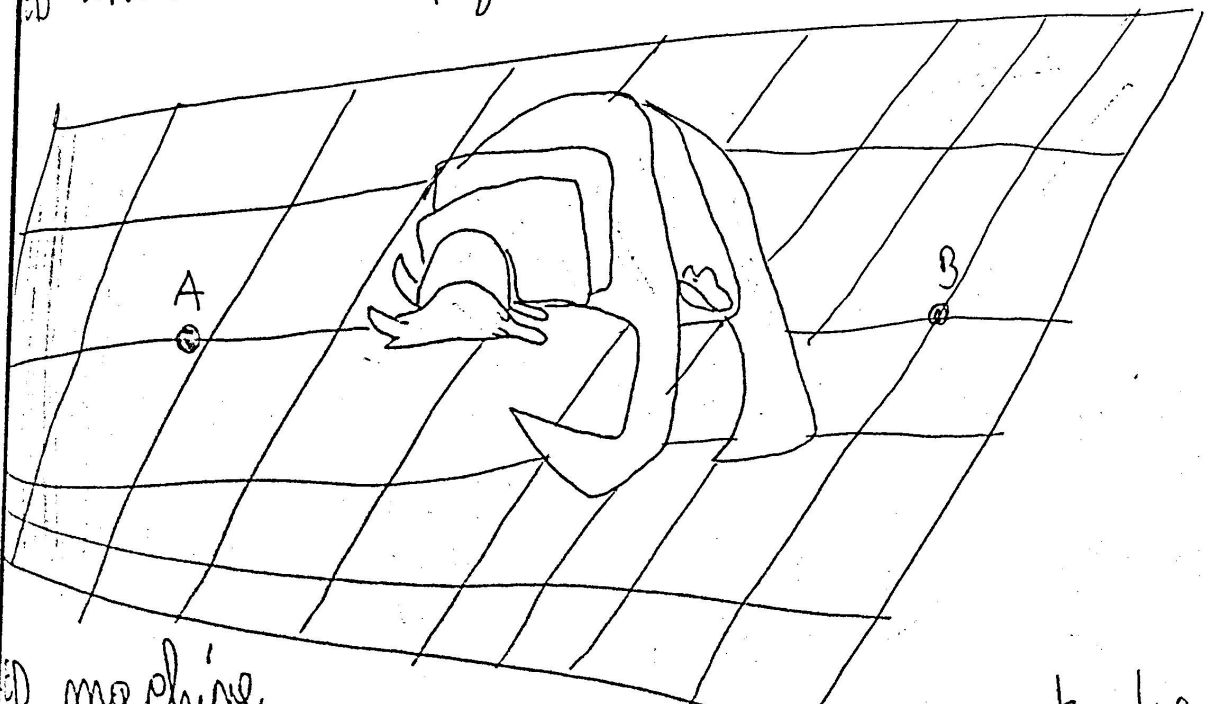
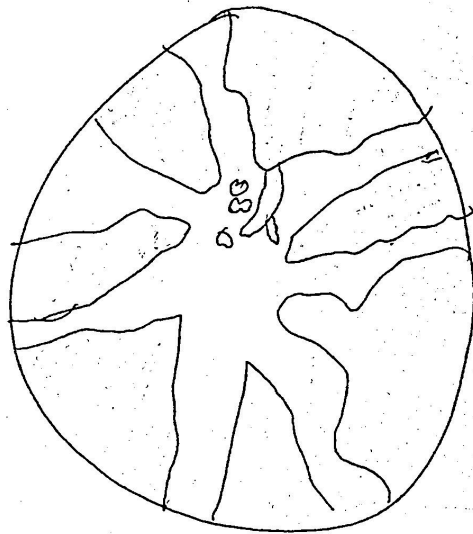
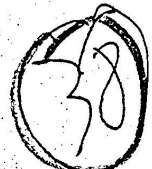
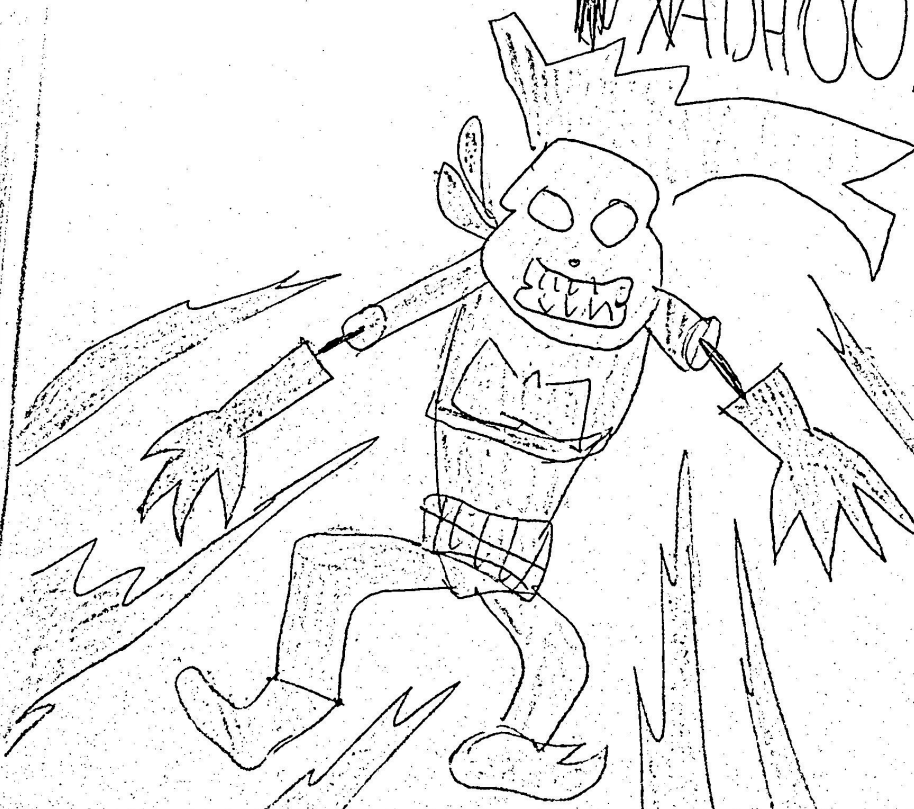
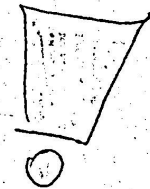
ESF

35

Pag

...OCCIATORE EURONIANO

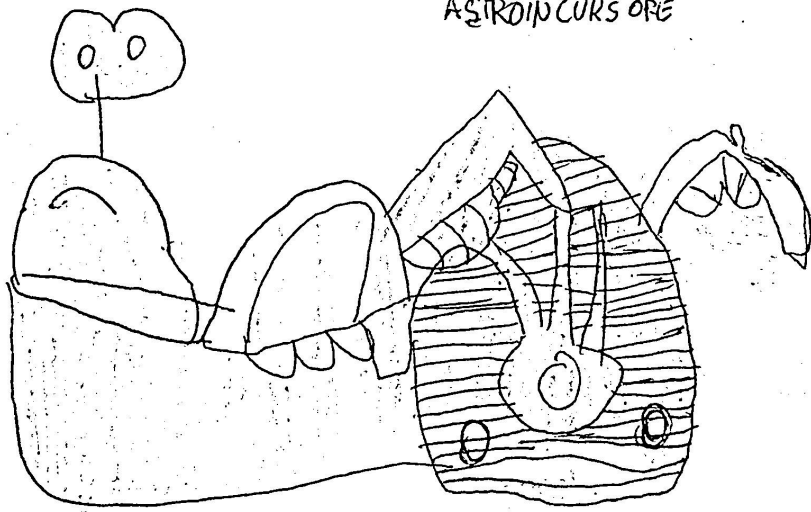
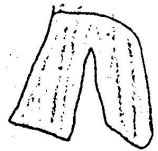
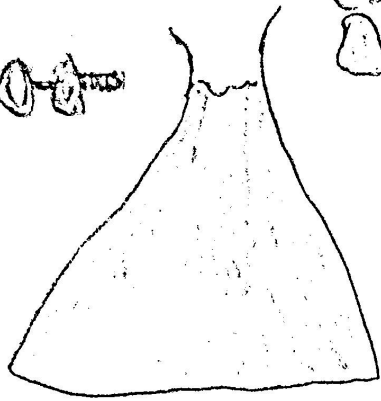
PK
PI KAPPA
PK
RELOATED RELOATED RELOATED RELOATED RELOATED
VIVA PIKAPPA!
HUUUUUH!
36

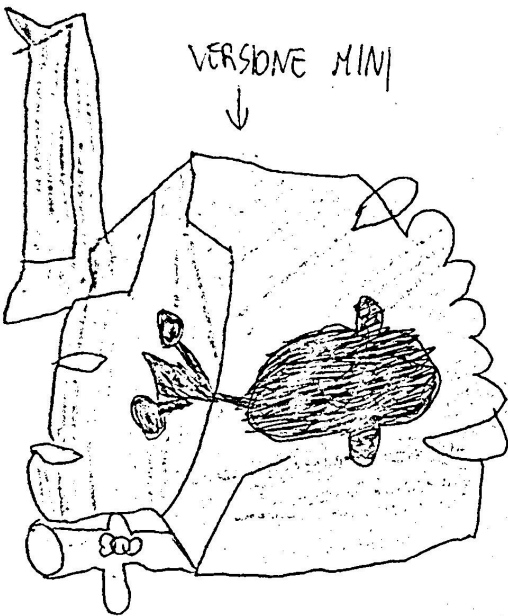
machine configurazione standard
DI ESPLORAZIONE
TECNO BORUM
UNA PORTA VERSO LE STELLE
A
B
ED machine configurazione modificata
A
B
ED machine
uale serve per avvicinare temporaneamente due punti
nti dell' universo (A e B nello schema).
37

TUTTI I PIANETI CONOSCIUTI DA PK:
SEEPHARIA, LUTENUS, ALBORN, VUN'YAN, ARKRION,
DUNDAIN, MOO GARA 7, XALA, GAMMAHANTE
VOOBOR, R'XGYLN, LUXOR MINOR, OGRON, E EVR
ROXUS ALPHA.
XADHOOM!
38

NEMICIAMICI

ULTRASGORBI

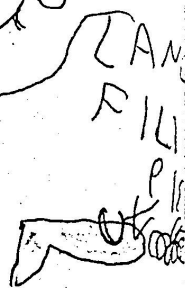
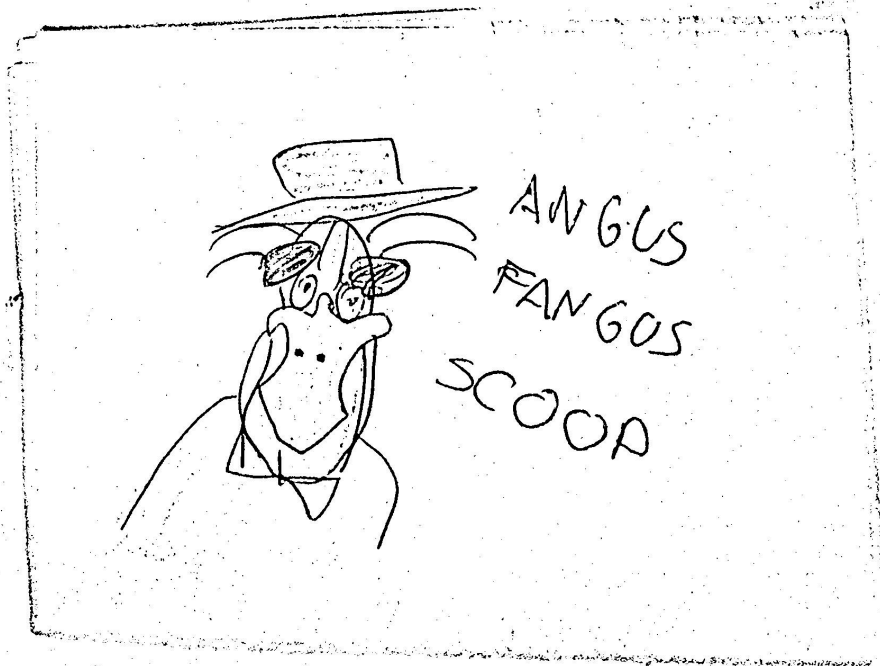
EVRONIAN SPACE FORCE

ASTRONAVE EVRONIANA

ASTROINCURSORE

ARMI E TRAVESTIMENTI DI PK

COSTUMI

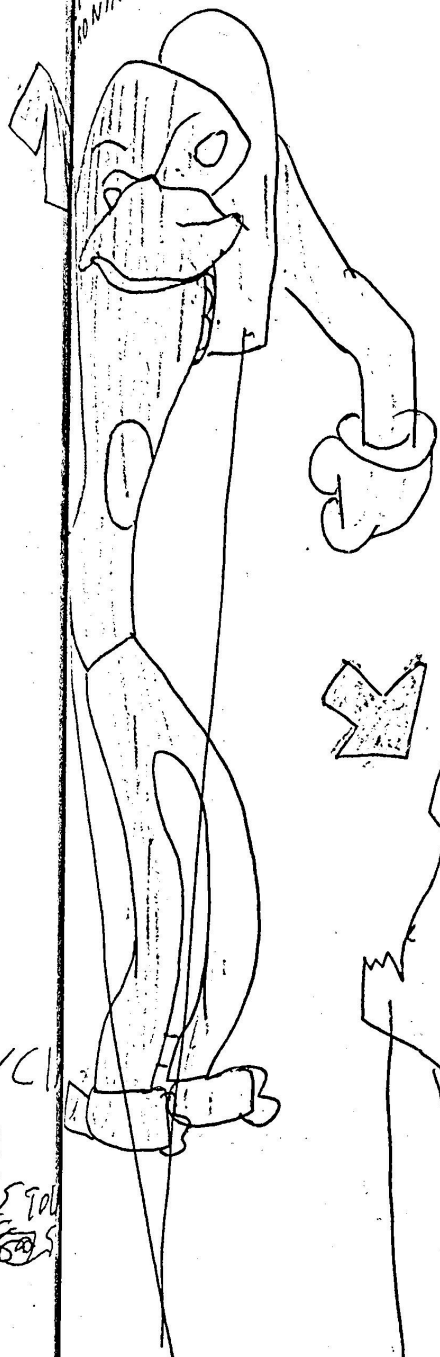
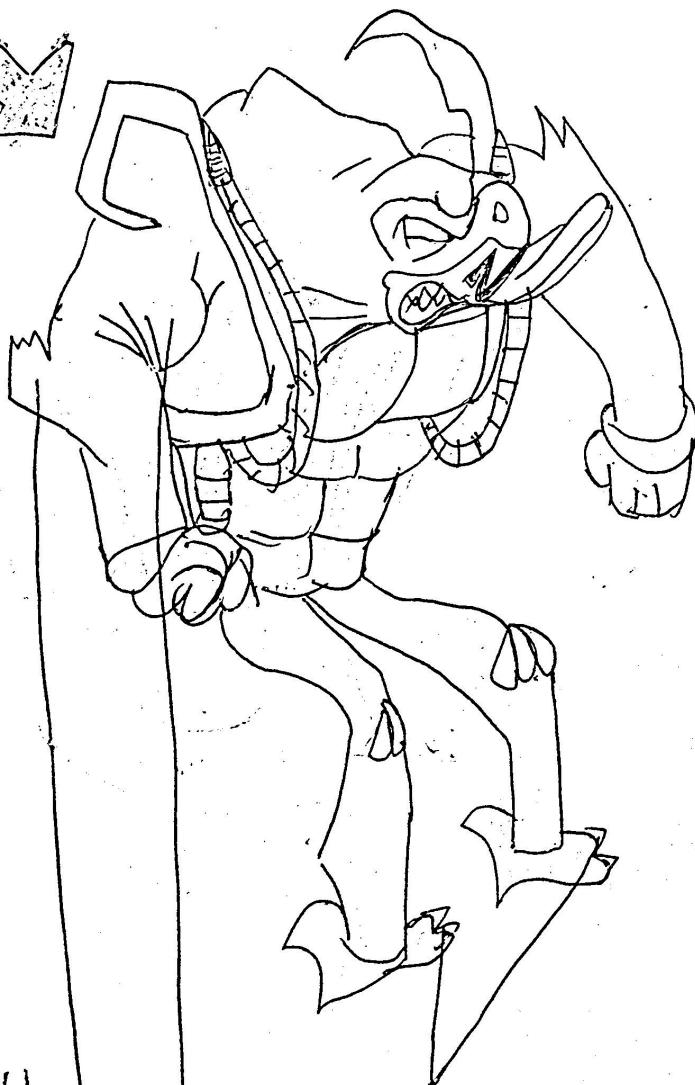
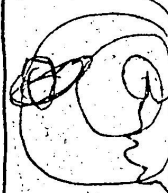
ARMI

VERSIONE MINI

STIVALI CON MOLLE

LAN
FILI
P

ANGUS
FANGOS
SCOOP

OLOGIA
RONIANI

SERI
ENERG
VAMP

QUESTA È SOLO UNO DEI TANTI POSSIBILI CAMBIAMENTI IN BEN TRE SECOLI
SERBATOI DI ENERGIA VAMPIRIZZATA
SPERONI OSSEI
ARTIGLI
MASSA MUSCOLARE
LANCI FILI
PISTOL
50
51

TECNO FORUM

PK - GALAXY

MOTORI A CUNICOLO SPAZIALE	VYN 'YAN		AL BORN	VOODOR	DONDA IN	ROXUS ALPHA
MOTORI AD IDROGENO CALDO	EVRON	TRAAL	SEEPHARIA	R'XGYLN	ARKRION	MOOGARA
MOTORI A COMBUSTIONE O NUCLEARI	PIANETA TERRA	LUTENUS	LUXOR MINOR	GAMMA HANTEIA	OGRON	

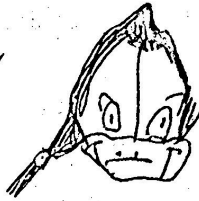
PK Home Page: PBI Files - Mary Ann Flagstarr / BUONI

Scheda del personaggio

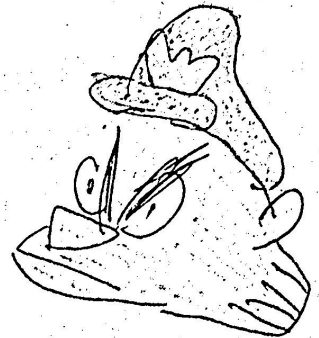
Soggetto: Mary Ann Flagstarr
Attivita' Principale: capo della sicurezza del dipartimento dell'ambiente, diretto dal prfessor Fairfax
N° tessera PBI: 05281969
Attuale Residenza: Paperopoli
Aspetto: elegante, sobrio, accattivante...
Segni particolari: sotto un look da top manager si nasconde uno dei piu' duri comandanti federali
Trasgressioni: se ne concede solo una... i dreadlocks!
Impronta caratteriale: inflessibile, determinato, ma molto femminile
Profesionalita': ineprensibile. Non discute mai gli ordini dei superiori
Punti forti: cintura nera di kendo e due volte campione nazionale di kick-boxing
Competenze speciali: pilota qualsiasi velivolo, compreso lo shuttle
Frase-chiave: "In servizio non scherzo mai!"
Punto debole: totale devozione e fedelta' al professor Morgan Fairfax
Obiettivo: portare sempre a termine con succcesso qualsiasi missione nel minor tempo possibile

I BRUTTI

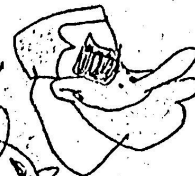
SOGGETTO: NORMAN BATES RUSSEL

SOGGETTO: NEBULA FARADAY

SOGGETTO: BUCK

SOGGETTO: GEENA

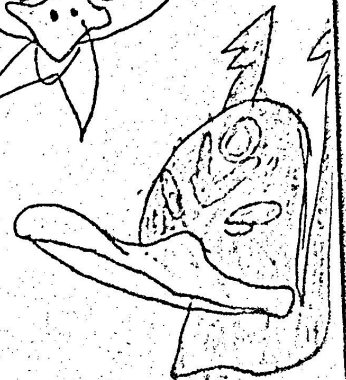
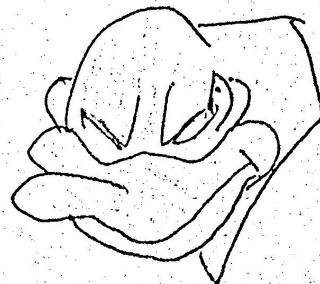
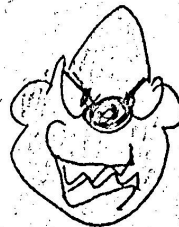
SOGGETTO: CLINT E. WESTCOCK

SOGGETTO: NEWTON

SOGGETTO: SAM PLOT

I CATTIVI

SOGGETTO: MORGAN FAIRFAX

SOGGETTO: FENIMORE COOCK

SOGGETTO: ZARGON

SOGGETTO: TRAUMA

http://www.imd.it/pk/f_flagstarr.htm

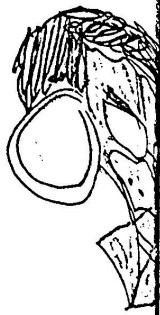
44

Fairfax

erali

e

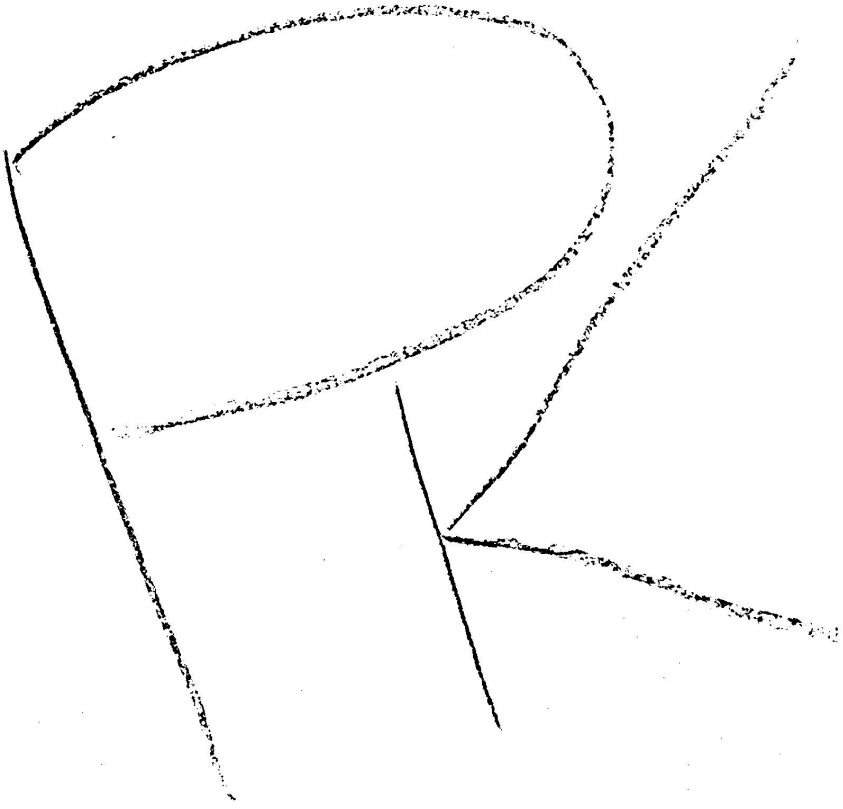
...mento

...co il nostro eroe mascherato!!
...dire di Lui se non "MITICO"!
...altra parola sarebbe di piu'.

...ralmente tutti sapete come è nato il PiKappa della nuova era, e tutti sapete anche che il suo nome originale ...rinik, ma forse non tutti conoscete l'origine di questo strano personaggio.

...a storia di Guido Martina e Giovan Battista Carpi per Walt Disney, nel lontano 1969, Paperino viene per ...a conoscenza dei trucchi utilizzati cent'anni prima dal ladro-gentiluomo Fantomius, che rubava ai ricchi ...are ai poveri. Paperino decide così di trasformarsi saltuariamente in Paperinik per battersi contro tutte le ...stizie oltre che contro criminali di ogni tipo.
...ie ad Archimede, l'eccezionale corredo di questo "diabolico vendicatore", comprende tra l'altro maschere, ...letti a molla, acidi corrosivi e una macchina speciale con sedili a catapulta, paraurti estensibili e pulsanti ...olio.

...rinik è dunque un personaggio tutto italiano, ma che è stato esportato con successo anche all'estero, anche ...di fuori del nostro paese è conosciuto con nomi molto diversi:

...glese: Superduck (è comparso sono in Gran Bretagna)
...nese: Stålanden
...desco: Phantomias
...nlandese: Taikaviitta
...ancese: Fantomiald
...landese: Fantomerik
...orvegese: Fantonald o anche Super-Donald
...ortoghese: Superpato
...vedese: Stål-Kalle

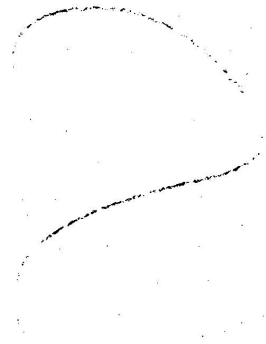
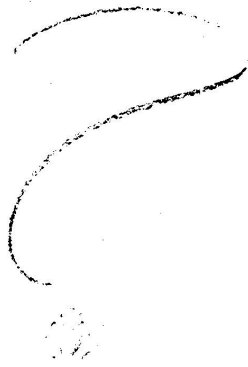
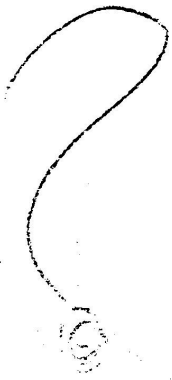
PK

45

PK FAQ

PKNA #0
Perché i nipotini non sono ancora tornati dal campeggio?

PKNA #0/2
Perché il Razziatore se ne va a mani vuote pur avendo la valigia giusta? (pag. 12) È strano visto che, quando ruba i diamanti, li tiene stretti in mano... (pag. 25)

Come può PK essere in grado di spezzare il resistentissimo acciaio tetragonium che avvolge la granata? (pag.

PKNA #1
Perché sulla tovaglia del video realizzato da Uno, prima, si legge "Buon Compleanno" (pag. 69) e "Auguri!" (pag. 71)?

PKNA #4

Perchè la montatura degli occhiali di Flagstarr cambia da pag.16 a pag.32?
dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere lo risposte!

PKNA #6

Per quale motivo Pk stringe la mano a Janson con la "sinistra"? (pag.69)
Usa la stessa mano anche per impugnare la PkGun. (PKNA #0/2, pag.9)
Pk è mancino e nessuno ce l'ha mai detto???
dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!

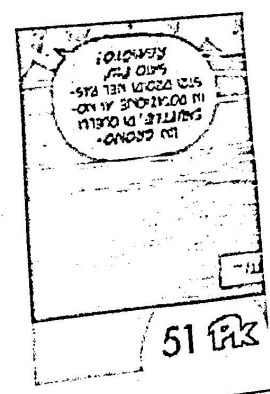
PKNA SP97

Come si è liberato, il Razziatore, dalla scomoda situazione provocata dall'Altronave (e in seguito dalla Tempolizia)?
dneditor@geocities.com
(In PKNA #14 si scoprirà come ha fatto a liberarsi. Ho conservato la domanda solo per i più distratti... comunque rimane strano che, in "Memo", nessuno si stupisca minimamente di vedere il Razziatore in libertà...
Grazie a sarzanag@shiny.it per la segnalazione. - n.d.w.)

PKNA #9

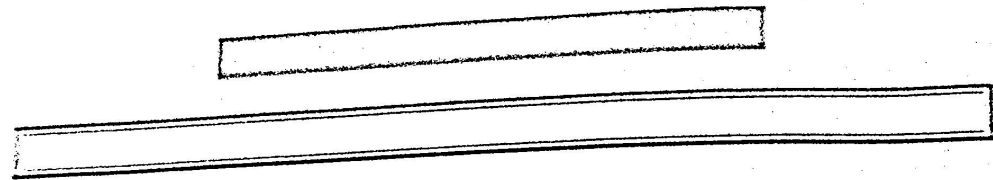
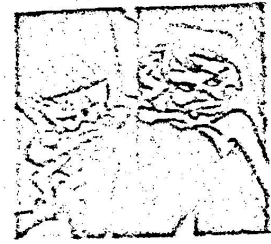
Perchè il braccialetto di Lucille, nel giro di quattro vignette, passa dalla mano sinistra alla mano destra e infine si trasforma in orologio? (pag.36)
dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!

PKNA #12

Perchè a pag.51 c'è una vignetta stampata al contrario? (pag.36)
dneditor@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!

Geena fa in modo che Paperino diventi il presidente delle imprese Ducklair in modo che sia lui a dirigere la Robolab. Questa decisione di Geena è basata sul fatto che Pk considera Lyla (un robot) come un'amica. Come ha fatto Geena a scoprire l'identità segreta di Pk?
serricchio@geocities.com
Clikka qui per leggere le risposte!

PKNA #15

Perché la Paperinilla Starry di questo numero non assomiglia NEANCHE UN PO' a quella del PKNA #0?

[illegible]

PKNA # 4

Perché l'impugnatura del martello con cui Trip volina colpire PK è storta (pag. 66)?

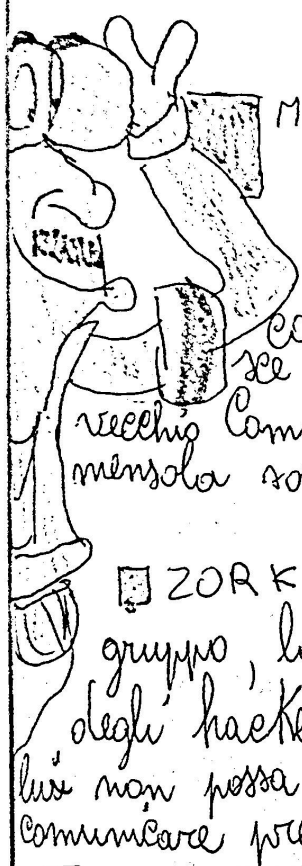
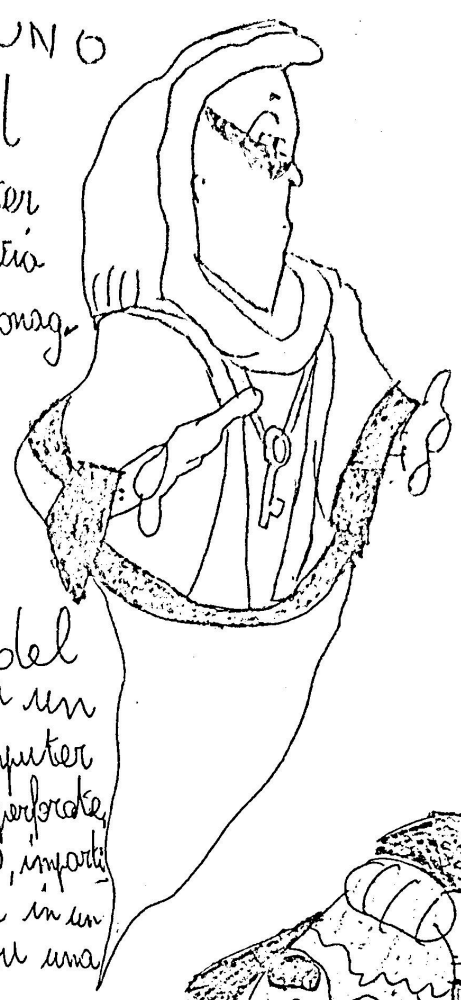
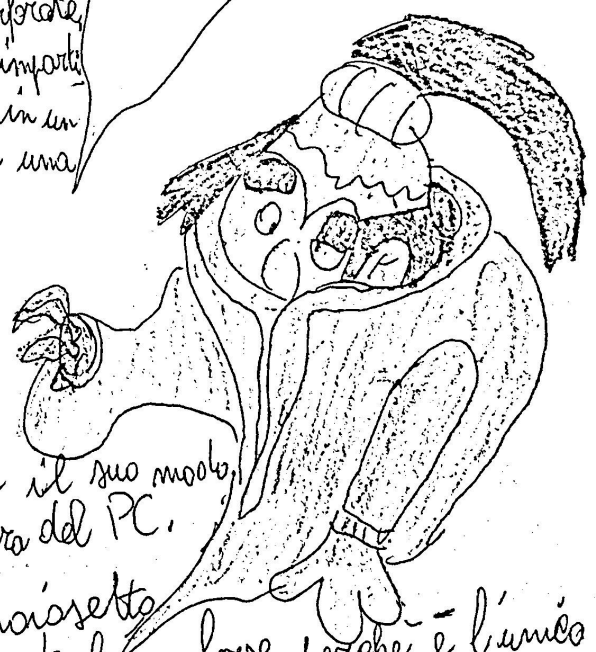
PKNA # 0/3

Perché XADHOOM non rimane infuocata all'accendimento del motore (pag. 13)? Nell'immaggine si vede infuocata però dopo la si vede normale, senza scottature.

PKNA 0/3

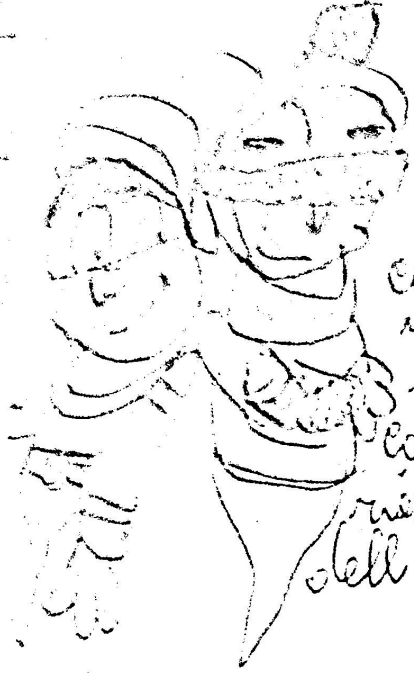
Perché nella pag. 24, alla 5ª vignetta la 313/X mostra la targa X mentre è trasportata dal carroattrezzi?

TECNO FRIENDS FOR UNO
IL FANTASTEAM

ALTAIR è il leader indiscusso del gruppo. Esce per primo dal computer del direttore di Topolino e dà il via alla comparsa di tutti gli altri personaggi.

MINSKY è l'anziano del gruppo e appartiene a un tempo in cui i computer andavano a schede perforate, come un vecchio saggio impartisce consigli a tutti. Vive in un vecchio Commodore 64, appoggiato su una mensola sopra la porta.

ZORK è il pirata del gruppo, la vera incarnazione degli hacker: non c'è niente che lui non possa sapere. Parla poco e il suo modo di comunicare preferito è sempre la tastiera del PC.

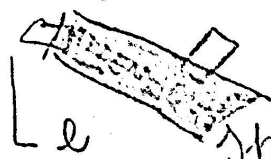
FLIT è un po' noiosetto ma tutti gli vogliono tanto bene, forse perché è l'unico in grado di risolvere i problemi informatici. Riesce a sfoderare dalle tasche qualunque manuale hardware e software per fornire suggerimenti.

fax

□NEON è l'amica maggiore del gruppo (anche ancora una bambina...) ci tiene a far valere il suo punto di vista femminile su tutto. Spesso assume pose da maestrina, ma in fondo è simpatica e autoironica.

□GAME e OVER sono gli spiriti della console di videogame: un maschio e una femmina in competizione tra loro. I loro caratteri sono diversi, anche se non riescono proprio a fare a meno uno dell'altra.

7 □LIGHT è la mascotte ufficiale del gruppo. E non è solo un'emissione luminosa: può cambiare colore, lasciare una scintillante scia di gioia oppure spegnersi lentamente fino a ridursi a un lumicino...

BIOLOGIA

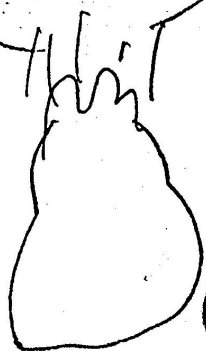
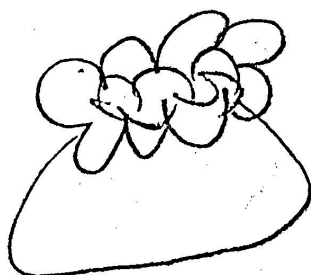
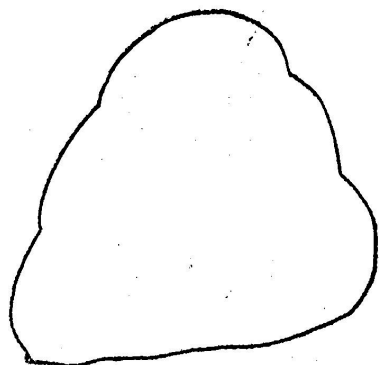
SPORE EVRONIANI

Le spore sono il sistema riproduttivo degli evroniani.

Per crescere hanno bisogno di humus emozionale e intellettivo.

Hanno un sistema di costruzione molto elevato e immediato.

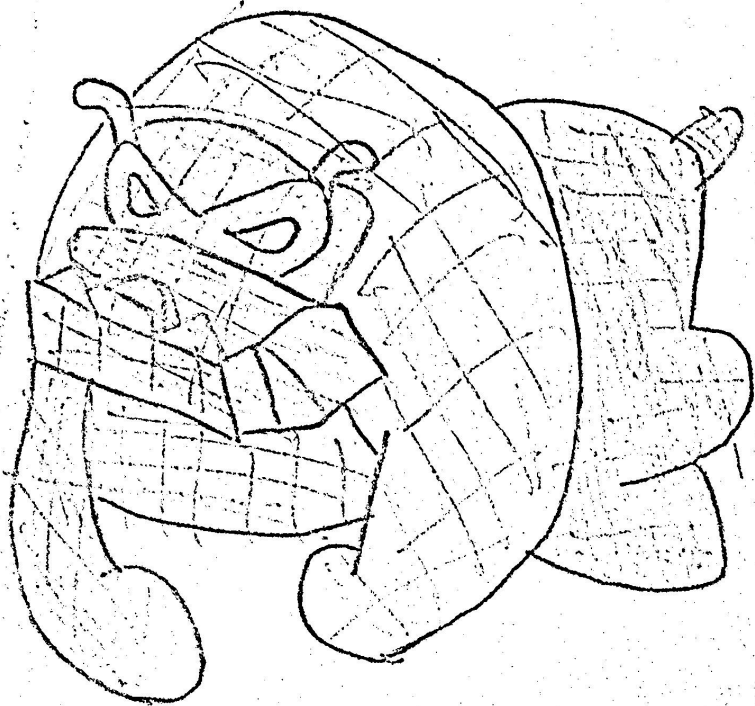
Giunte a completa maturazione, sfruttando i motori antimateria geneticamente impiantati decollano per ricongiungersi all'astronave madre.

EMISSIONI PERICOLOSE

Gas tossici in grado di sciogliere molti tipi di metalli, costituiscono l'efficacissimo sistema di difesa delle spore evroniane. P.S. per gli umani la sostanza è tossica.

BIOLOGIA VIRTUALE

DOGWATCHER

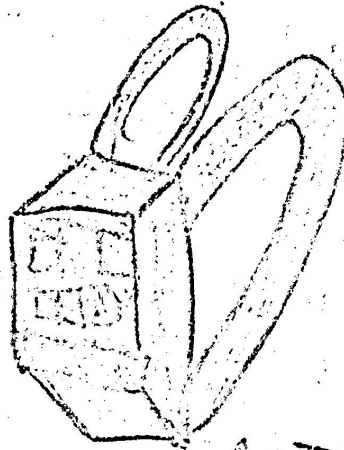
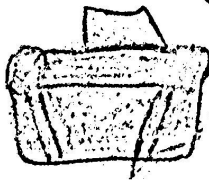
Nel cyberspazio è meglio stare alla larga dai Dogwatcher, poco cordiali cagnetti di taglia K-100 K250. Entrambi addentano saldamente l'av della vittima, ossia il suo corpo virtuale.

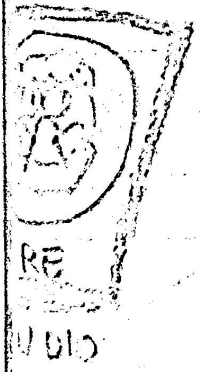
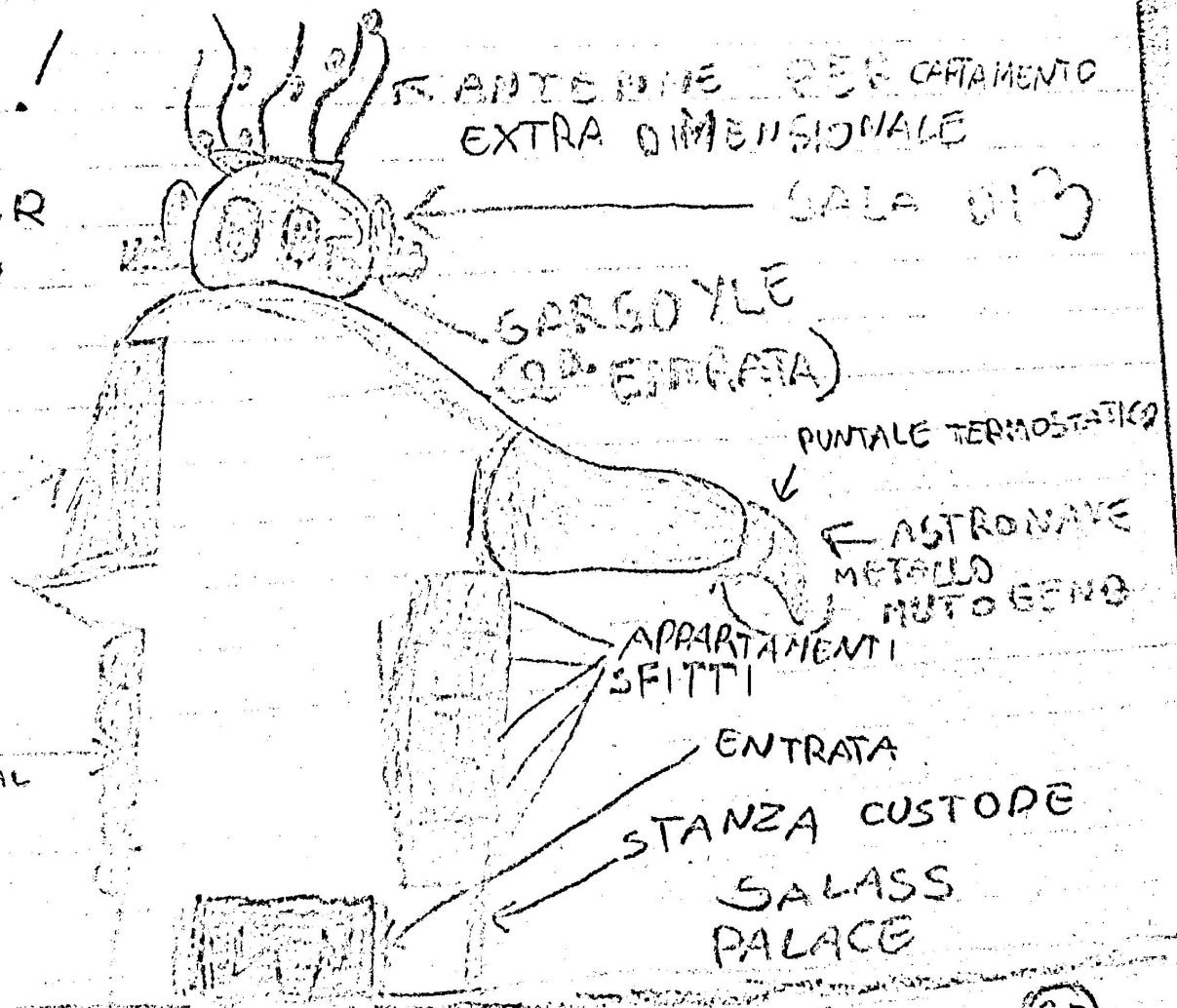
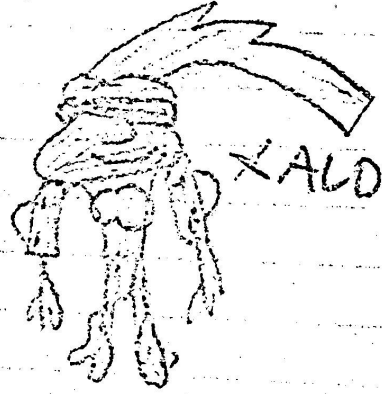
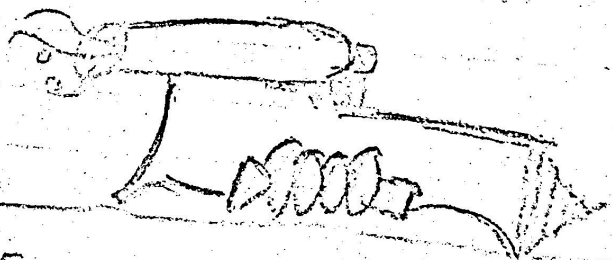
I Dogwatcher sono alcuni dei guardiani dell'archivio federale.

NOTA DEL MINISTERO DELLA DIFESA PAPEROPOLESE

La cittadinanza è invitata a segnalare con la massima sollecitudine ai nostri uffici, l'avvistamento di organismi vegetali di aspetto irregolarmente semisferico, di colore verdastro e dotato di robuste estremità simili a tentacoli. A tale scopo sono state attivate una linea telefonica e un indirizzo di posta elettronica:
TELEFONO - 4 - 127. 991. 127
E_MAIL - minolif@ j jc. pap
È estremamente pericoloso cercare di rimuovere, distruggere o sollecitare tali organismi.

GADGET

KIT CRONONAUTA
NON AUTORIZZATO

CRONOVELA

ALTRONAVE

CRONOVELA-BASE

59
VI HO FATTO VEDERE LA MAPPA DI UN PALAZZO CHE HO VISTO, MA LA COSA CHE MI È PIÙ PIACIUTA È CHE IL PAPERASTRO MASCHERATO NON C'È PIÙ; QUESTO MANIFESTO VI FARÀ CAPIRE DOVE È FINITO.
PK
OF GALAXI
PK
ODIN EIDOLON
LONG JHON
UNO
XALD
LOISE CRAMB
ASTRONAVE
"LA FUTURY"
AVETE CAPITO... È ANDATO NELLO SPAZIO!
(ALLA FINE PK GLI HA DATO DELLE CARAMELLE CAR-CAN

ARRIVEDERCI
AL PROSSIMO
NUMERO!

FINE!